AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

84 STRONY
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

KWIECIEŃ (4/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

23

Niech żyje
2 LATA
Wydanie poszerzone i uzupełnione

WING COMMANDER 3 • GUILTY • TOWER ASSAULT • KING'S QUEST 7 • PREMIER MANAGER 3 • BIG RED ADVENTURE • INFERNO • PINKIE • PANZER GENERAL • i inne...



WERSJA DEMONSTRACYJNA WYŁĄCZNIE DLA PRENUMERATORÓW
SECRET SERVICE
MORTAL KOMBAT 2 TAJNE MISJE
SPECJALNIE DLA SECRET SERVICE
NIESPODZIANKA OD ACCLAIM
TAJNE MISJE HUMANITARNE
AMIGA I PC

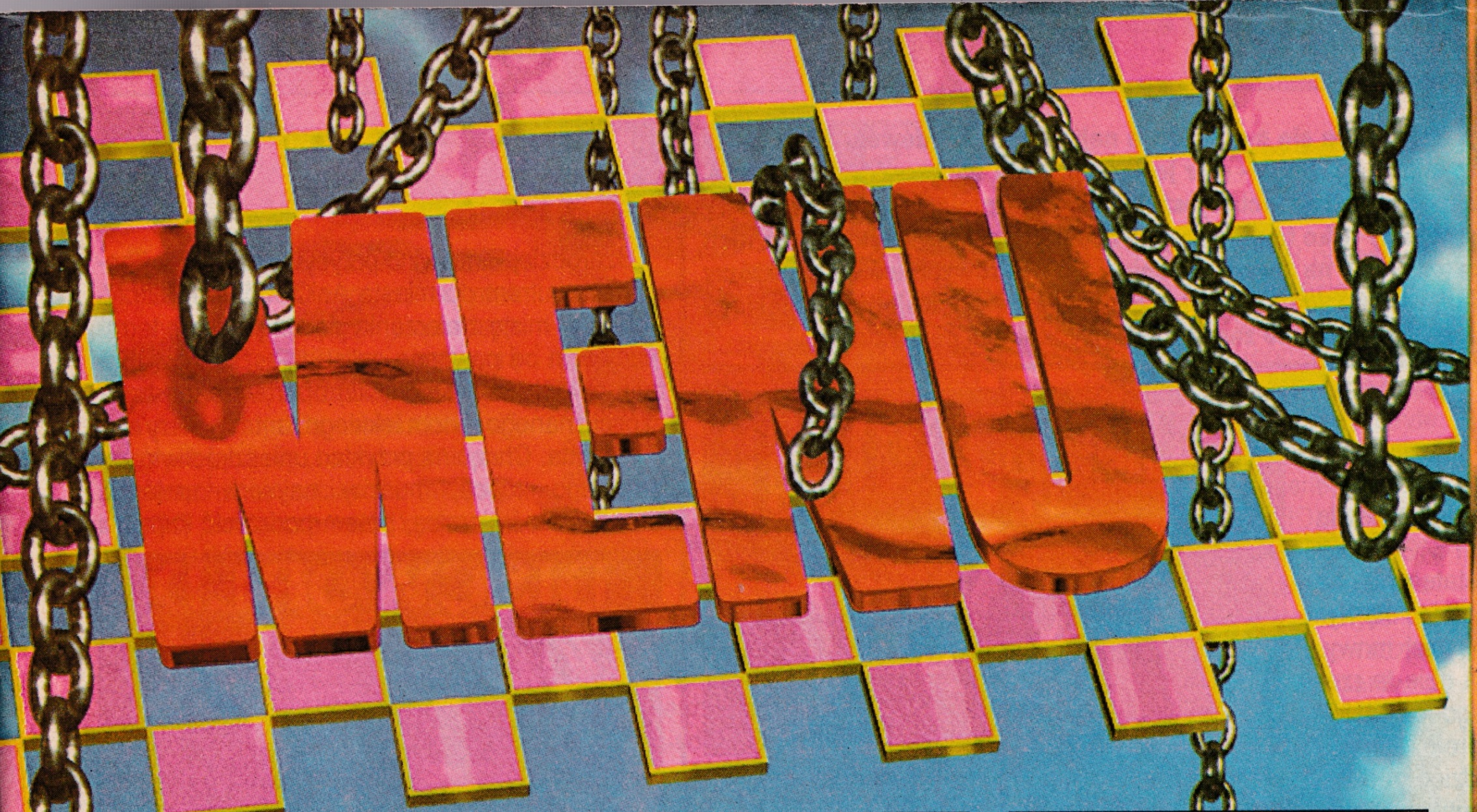
WERSJA DEMONSTRACYJNA WYŁĄCZNIE DLA PRENUMERATORÓW
SECRET SERVICE
TAEKWONDO MASTER
DWA RAZY PLAYABLE DEMO i SLIDE SHOW
PROJECT BATTLEFIELD
A500 i A1200

32 STRONY KGB
NOWY GRAVIS ACE
RELACJA Z URODZIN SS'a

SPECJALNA EDYCJA KGB

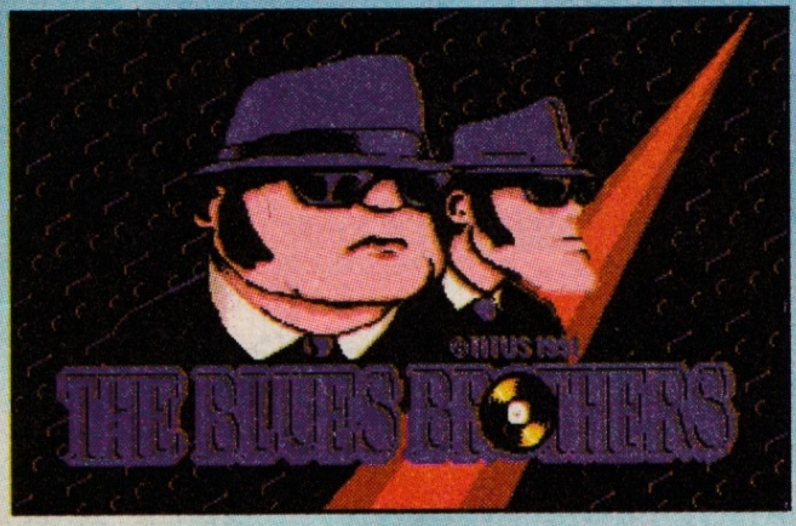
Grafika: Manga Collection (Pegaz Ass)


NIE PRZEGAP WIELKIEJ KWIETNIOWEJ PREMIERY!!
ITI CINEMA (DYSTRYBUTOR FILMU)
ORAZ
IPS COMPUTER GROUP (DYSTRYBUTOR GRY KOMPUTEROWEJ)
PORYWAJĄ CIĘ W NIEZNANY DOTĄD WYMIAR!
STAR TREK™
Spectrum HoloByte
With all the voices of the TV Cast
STAR TREK®
WKRÓTCE NA EKRANACH KIN
...I TWOJEGO KOMPUTERA!
IPS
iti
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o., 02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3. ✆ 642 27 66 lub 642 27 68
ITI CINEMA, ul. Marszałkowska 138,
00-004 Warszawa. ✆ 26 98 62 lub 27 96 83
STAR TREK™ JEST ZASTRZEŻONYM ZNAKIEM TOWAROWYM FIRMY PARAMOUNT PICTURES.
TRADEMARKS & COPYRIGHTS © 1994 BY PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
DISTRIBUTED BY UNITED INTERNATIONAL PICTURES
CC'95







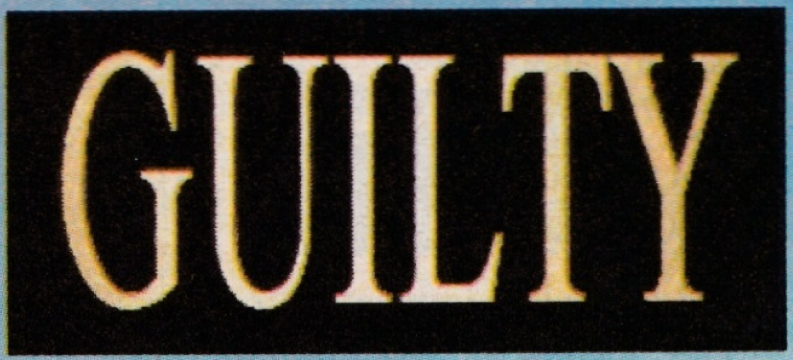






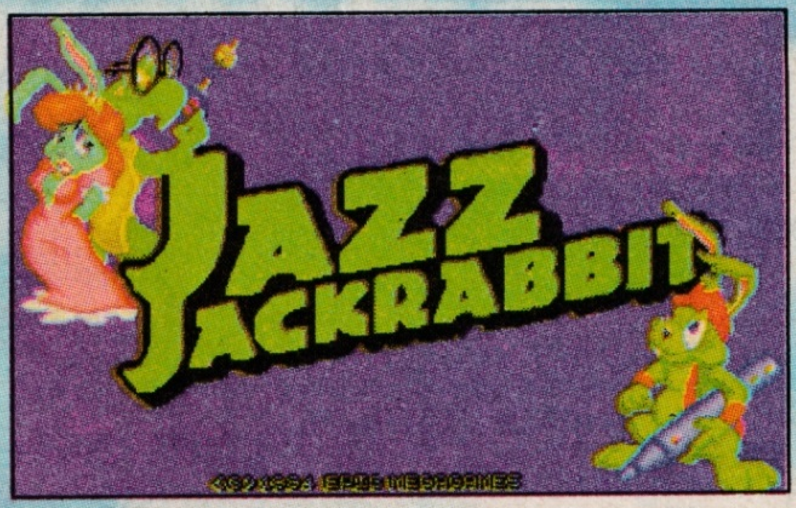


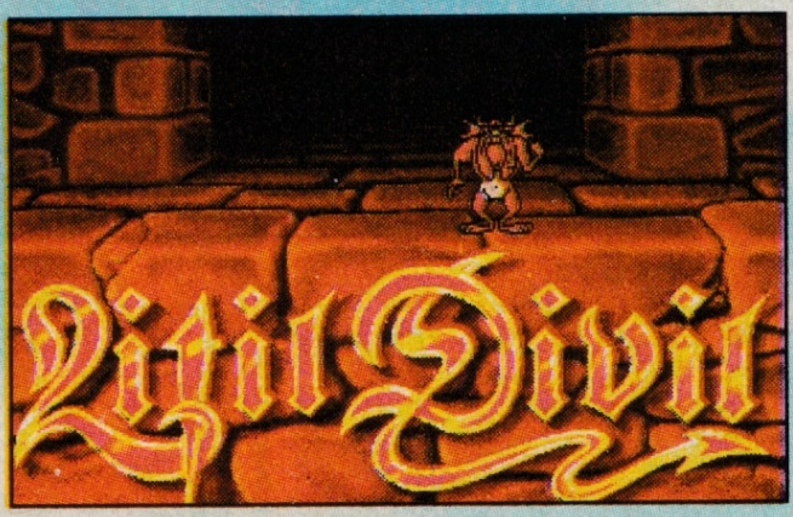










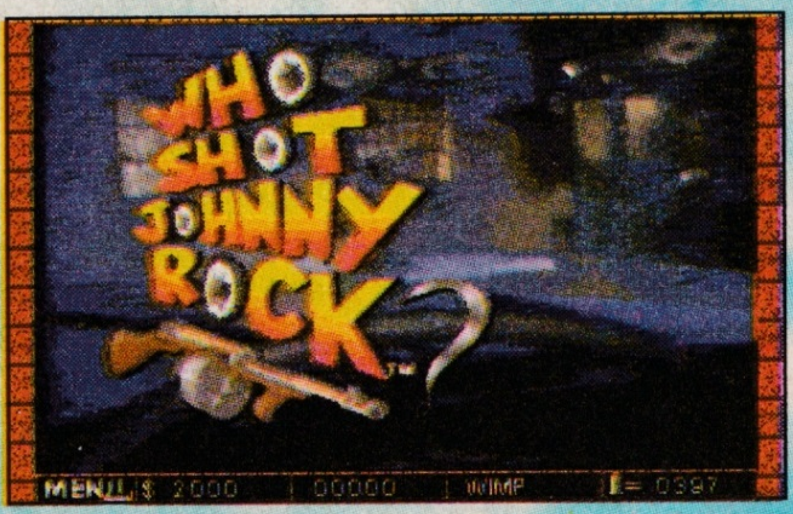












SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kochański
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Tomasz Sękulski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
John Zabiyaka

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 112.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550
(godz. 9^{00}-16^{00})
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 620-9309

Special bonus greetings:
Słoń (we love you)
wszystkim za pomocną dłoń
Alfa i Omega (Romeo i Julia)

Special fuckings:
bakterie i wirusy
ochroniarze z pewnego lokalu

Przez tyle miesięcy narzekaliśmy, że ukazuje się mało gier, a najmniej przygodówek. Teraz sytuacja uległa zmianie, choć trudno się w niej odnaleźć - gier jest dużo, choć większość jest średnia. Naprawdę dobrych tytułów jest zaledwie kilka, ale wciąż jest to mgliste uczucie, że nie na takie gry czekaliśmy. W RZUCIE OKIEM prezentujemy tylko te najlepsze, z bólem serca przy większości z nich dopisując literki CD. Jest jeszcze za wcześnie na zrezygnowanie z dyskietkowych wersji! Niektórzy producenci nie dają się porwać tej fali, wciąż wydając niewielkie, a świetne gry. Najbliższe miesiące pokażą, czy przepaść między Polską a Zachodem nie zaczęła się przypadkiem powiększać...

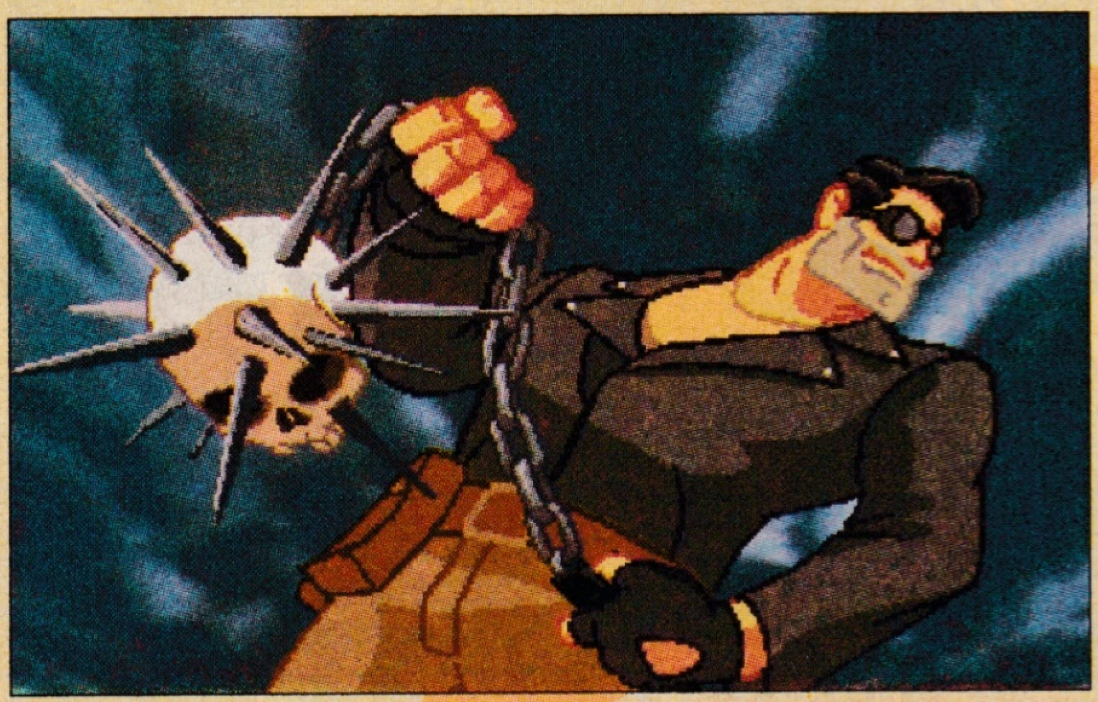
FULL THROTTLE



Mająca ukazać się wczesną wiosną dziesiąta w historii przygodówka LUCASARTS – FULL THROTTLE (CD) może udowodni ostatecznie, że kompaktowe produkcje nie muszą składać się wyłącznie z filmików i porcji digitalizowanej mowy. FULL THROTTLE, mimo że zawiera obie te rzeczy, stanowi również klasyczną przygodówkę, jak wszystkie gry LUCASARTS. Bohaterem jest jeżdżący na Harley'u „Swobodny jeździec" Ben – gość z kilkudniowym zarostem, obuty w glany, których podeszwy rozwiązują co większe problemy. Akcja rozgrywa się na bezdrożach Stanów, w knajpach i obozowiskach motocyklowych gangów. LUCASARTS porzuciło SCUMM – klikając dwukrotnie na oznaczonym obiekcie uaktywnia się trzy opcje (ręka, but, język), z ich pomocą Ben doskonale sobie radzi. Dodatkowo występują zręcznościowe sekwencje drogowych pojedynków. FULL THROTTLE jest świetnie zrobionym komiksem, towarzyszy nam ostra rockowa muzyka oraz dobiegający zza kadru zmęczony głos Bena, rzucającego tekstami w stylu „Gdy jestem na drodze, nic mnie nie zatrzyma". Ale w FULL THROTTLE oprócz humoru, będzie też mroczna intryga.

Produkcja/Wydawca: LUCASARTS
Platforma: PC VGA, CD-ROM

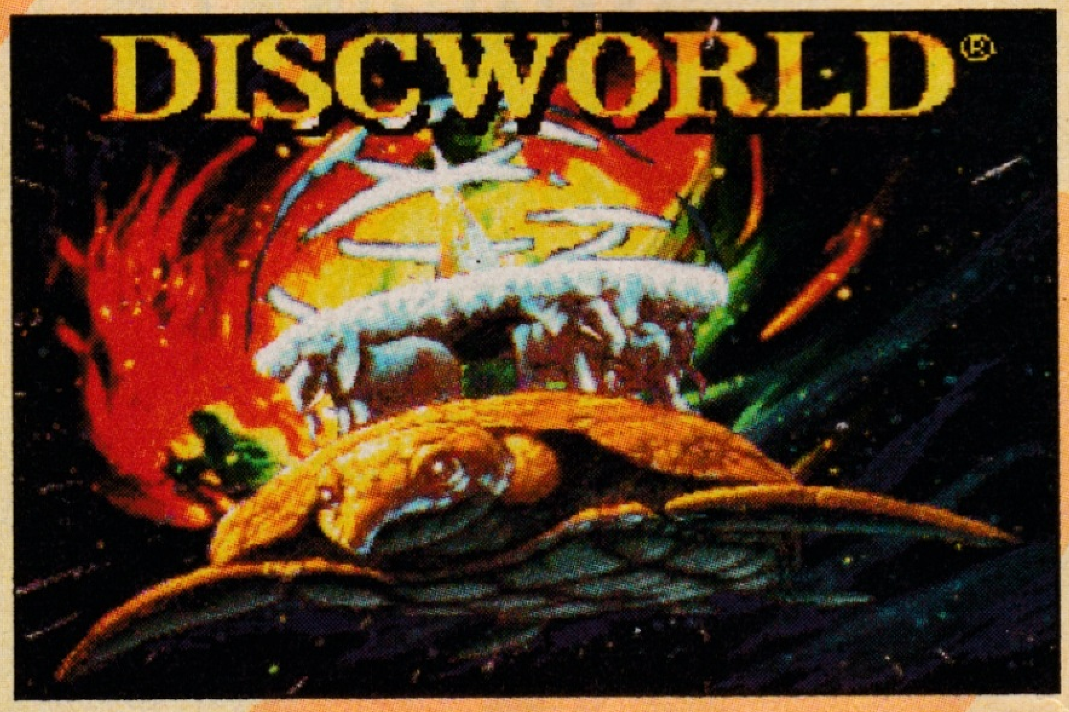






DISCWORLD

Czarodziej Rincewind przybywa ze swoim chodzącym kufrem do miasta Ankh-Morpork. Otrzymuje tam misję zmierzenia się ze smokiem terroryzującym od pewnego czasu mieszkańców. Fabuła gry DISCWORLD (CD) oparta jest na twórczości znanego fanom lekkiego fantasy Terry'ego Pratchetta. Chcąc na przykład unieszkodliwić zadziornego kupca, musimy najpierw umieścić w sedesie ośmiornicę, potem podrzucić kupcowi

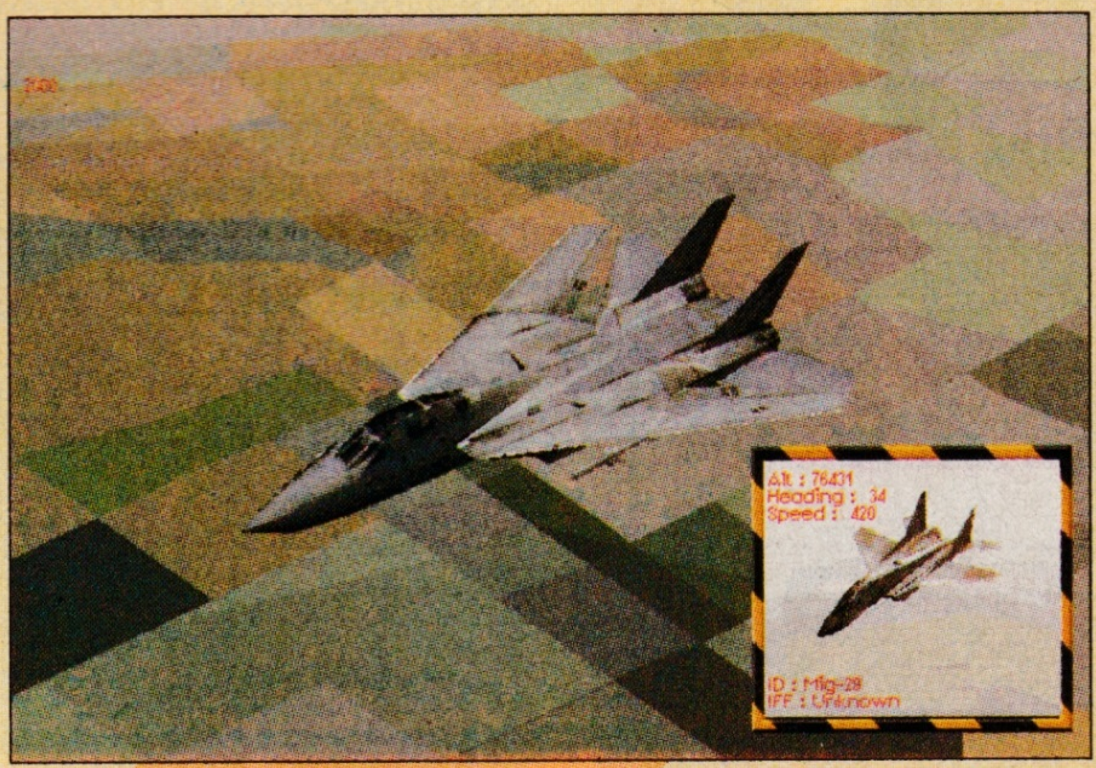


coś nieświeżego do jedzenia i poczekać aż ten pójdzie do świątyni dumania, skąd już nie wyjdzie na własnych nogach – humor podobnego rodzaju wypełnia cały DISCWORLD. Produkt zawiera klasyczny interfejs point and click, przedmioty są oznaczone, niestety w trakcie konwersacji (głosy znanych aktorów, m.in Erica Idle) nie ma wyboru dialogów. DISCWORLD ma zapewnić ponad 100 godzin grania (!), co ponoć zostało osiągnięte przez obszerność gry a nie przez jej sztuczne utrudnianie. Całość przypomina odrobinę SIMON THE SORCERER, jest zrealizowana na luzie.

Produkcja: TEENY WEENNY GAMES
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC VGA, CD-ROM



TOP GUN



Minęła era symulatorów w najniższej rozdzielczości. Ostatnie przeboje z „lataniem" (US NAVY FIGHTERS, DAWN PATROL, WING COMMANDER 3) udowadniają, że sprzęt większości dzisiejszych graczy nadaje się pod względem mocy obliczeniowej do uruchomienia zaawansowanego symulatora lotu w wysokiej rozdzielczości. Dotyczy to oczywiście rynku zachodniego, ale i w Polsce konfiguracja PC 486DX2/66 z kartą graficzną Local Bus stoi u niejednego gracza w domu.

Oparta na popularnym filmie z 1986 roku gra TOP GUN (CD) ma w zamierzeniu powtórzyć jego sukces. Firma anonsuje, że będzie to przełom w symulatorach, bo widowiskowość pogodzona zostanie z realizmem lotu. „To udane połączenie" – zapewnia szef SPECTRUM HOLOBYTE, nie chcąc na razie ujawniać większych szczegółów. Możemy zdradzić, że TOP GUN będzie pierwszym symulatorem przygotowanym wspólnie przez MICROPROSE i SPECTRUM HOLOBYTE, po rozpadzie zespołu, który opracował m.in. F-14 FLEET DEFENDER. Spójrzcie na zdjęcie powyżej – to nie jest intro, tak wygląda ta gra!

Produkcja: SPECTRUM HOLOBYTE
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM





HARVESTER

Prawie ukończono już prace nad HARVESTER (CD), psychothrillerem rozgrywającym się w ustronnym amerykańskim miasteczku. Program pracuje w podwyższonej rozdzielczości, zawiera w większości renderowaną grafikę wraz z dodatkiem sfilmowanych wizerunków postaci. Całość zapowiada się na grę podobną do NOCTROPOLIS, ale pod względem narracji i akcji niezaprzeczalnie wzorowaną na THE SEVENTH GUEST. Gra będzie znacznie ostrzejsza niż wszystkie znane horrory; sceny objadania się rozkładającym się trupem stanowczo nie są przeznaczone dla dzieci.

Produkcja/Wydawca: MERIT STUDIOS
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



EXCESSIVE SPEED (PL)

Twórcy ELECTROBODY, HEARTLIGHT i ROBBO wracają na rynek ze swym najnowszym produktem. EXCESSIVE SPEED jest „grą zręcznościową z zaawansowanymi elementami jazdy samochodem", rozgrywającą się „na różnych torach w różnych lokalizacjach" – takich informacji dostarcza nam krakowska firma XLAND. W owych wyścigach samochodowych będzie można wybierać pomiedzy widokiem zza szy-





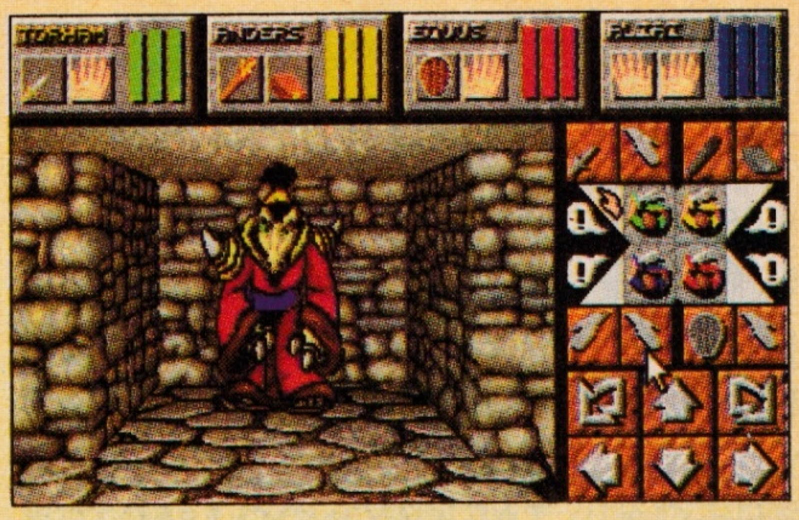
by lub z kamery umieszczonej ponad samochodem; autorzy zapewniają o wysokim realiźmie grafiki, choć w wypadku rajdów samochodowych powinno się raczej mówić o jej sugestywności. Rajdy organizowane będą zarówno za dnia jak i w nocy, występować będą dodatkowe efekty ubarwiające jazdę (mgła, deszcz). EXCESSIVE SPEED posiada skomponowaną na elektronicznych instrumentach muzykę, autorzy zalecają komputer szybszy niż 386.

Produkcja/Wydawca: XLAND
Platforma: PC VGA/SVGA

DUNGEON MASTER 2

DUNGEON MASTER pojawił się w późnych latach osiemdziesiątych, stając się pierwszą grą role-playing nowej generacji (poruszanie się w czterech kierunkach, wrażenie ciemności lochów, dźwignie i ukryte w ścianach przełączniki). W ślad tuż za nią poszły całe serie, na przykład EYE OF THE BEHOLDER. Teraz INTERPLAY wydaje DUNGEON MASTER 2, który stanie się wydarzeniem bardziej historycznym niż jakościowym. W grze prowadzisz czteroosobową drużynę, zarówno



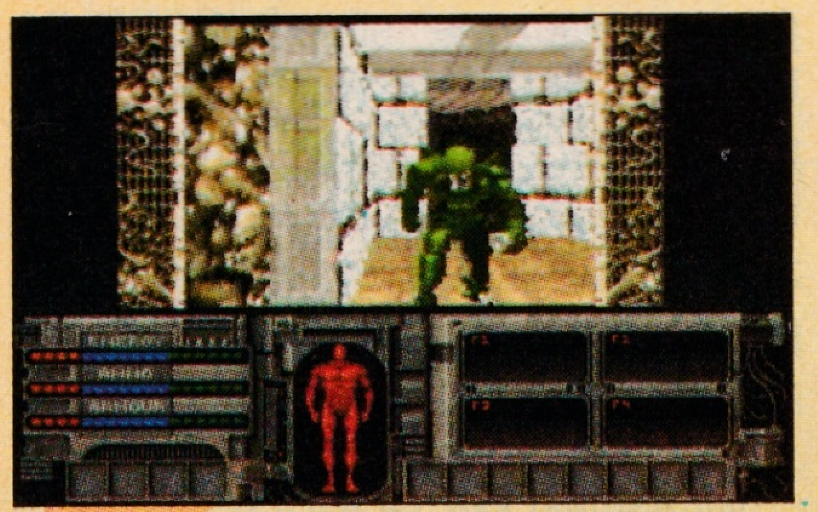


przez jaskinie oraz lochy jak i przez teren otwarty (stworzone zostały efekty deszczu i burzy). Statystyki podobne jak zawsze, postać może bronią wykonywać trzy różne uderzenia. Nieprzyjemną ciekawostką jest fakt, że w przypadku zderzenia ze ścianą, drużyna traci punkty życia. Brak automapingu i ponura grafika ograniczają grono ludzi, którzy zdołają sprostać tej grze. Tak naprawdę przez te ponad siedem lat INTERPLAY niewiele zmienił w wyglądzie kolejnego DUNGEON MASTER.

Produkcja: FTL GAMES
Wydawca : INTERPLAY
Platforma: Amiga, PC VGA

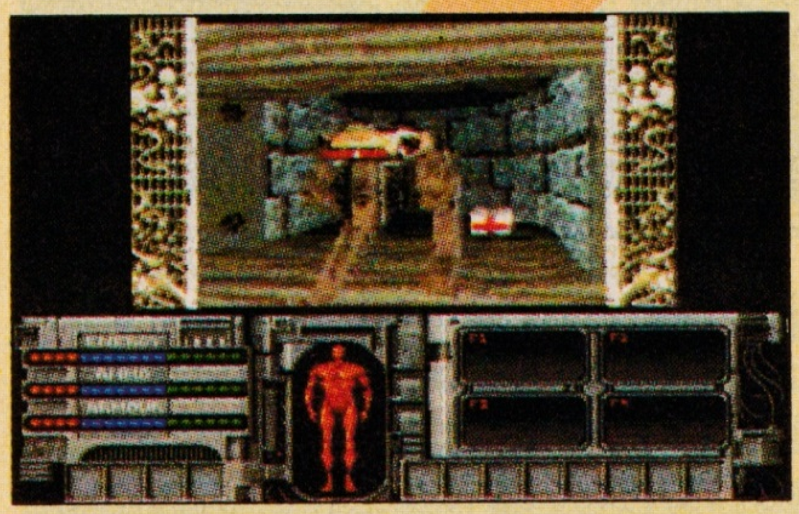
ALIEN BREED 3D

W systemie Kappa 42 coś się wydarzyło. W ostatnim przekazanym stamtąd komunikacie dowódca



zwiadu kapitan Luke Reynolds pisze o zarazie, która ogarnęła kosmiczną bazę Osiris. W jego raporcie co drugim słowem jest tajemnicze Obcy... To nic innego jak ALIEN BREED. Już wkrótce Amigowcy otrzymają to, na co od dawna czekają – grę z engine 3D w stylu DOOM, w dodatku wykonaną przez profesjonalistów z TEAM 17. Teksturowane ściany bazy, pełnoekranowe okno gry, bardzo rozwinięta sztuczna inteligencja przeciwników oraz arsenał sprzętów do wypruwania flaków z Obcych, wszystko to obiecuje TEAM 17. Pozostaje czekać do maja i przygotować mocne nerwy do samej gry, gdyż jak zapowiada firma, „To nie będzie niedzielny piknik".

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga 1200



FRONT LINES

Nowa nieskomplikowana gra strategiczna FRONT LINES ucieszy wszystkich fanów HISTORY LINE oraz BATTLE ISLE. Pole podzielone jest na heksy, akcja składa się z tur. Staranna grafika SVGA odzwierciedla leśne i równinne tereny, na których rozgrywa się większość działań wojennych. Do wyboru jest duży wa-



chlarz najnowszego sprzętu bojowego, niektóre pojazdy wyglądają całkiem futurystycznie. FRONT LINES zrealizowana jest starannie, w swojej klasie z pewnością znajdzie się w czołówce.

Produkcja/Wydawca: IMPRESSIONS
Platforma: Amiga, PC VGA/SVGA

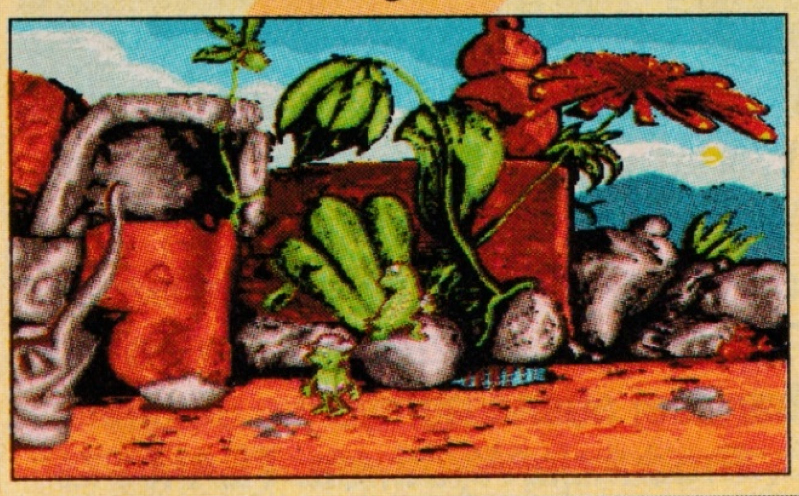


MISJA HAROLDA

Wkrótce ukazać ma się kolejna przygodówka stworzona przez autorów „Mentora" oraz „Eksperymentu Delfin". Tym razem jej akcja rozgrywać ma się w CYBERPRZESTRZENI! Co prawda przestrzeń owa na pierwszy rzut oka przypomina raczej wiejski krajobraz z okolic Koluszek ale pomysł jest, trzeba przyznać, dość oryginalny (a na pewno jest to pierwsza cyberprzestrzenna gra wyprodukowana w Polsce). Fabuła w największym skrócie: gdzieś w trzewiach systemu operacyjnego żyje sobie rasa Pixeli. Ludek ów postępowy zaczął przejmować kontrolę nad czasem procesora. Zawistni współlokatorzy pamięci postanowili stworzyć więc superwirusa – Bandytę Systemu. Zajął on Pałac IFF i wygnał Pixeli z ich ojczyzny. Ich jedyna nadzieja spoczywa teraz w najemnym mordercy Haroldzie, który wyrusza z misją odkupiciela.



Produkcja: ART 4
Wydawca: MARKSOFT
Platforma: Amiga



BUREAU 13

Oddział tropicieli zjawisk parapsychologicznych składa się z wampirów, wiedźm, hackerów i księżulków. Potrafią oni jednak rozwiązywać zwyczajniejsze problemy, jak choćby próba morderstwa szeryfa w Stratusburg. Taką akcję zarysowuje BUREAU 13, przeciętna przygodówka rozgrywająca się w nocnym mieście. Na początku wybiera się jedną z postaci, otrzymując do dyspozycji kilka charakterystycznych dla niej opcji. Sterowanie jest dość toporne, muzyka składa się z psychodelicznych dźwięków, szkielet akcji jest ciekawy. Tylko, że taka gra powinna ukazać się już kilka lat temu.

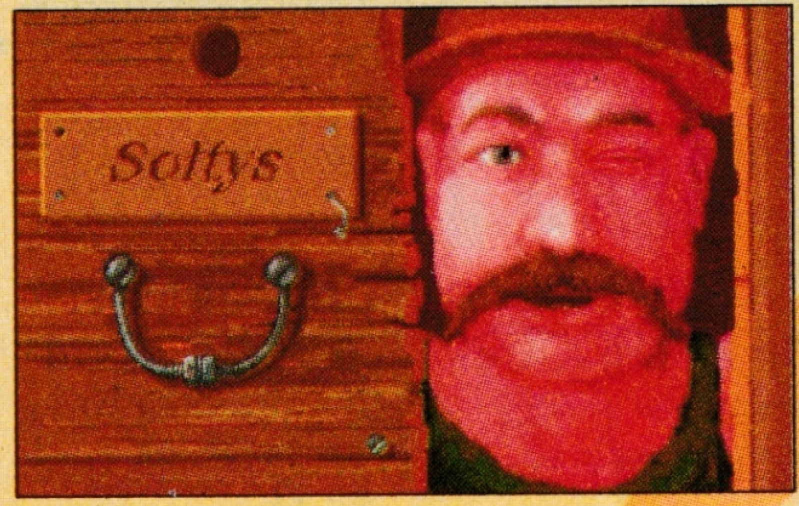
Produkcja: TAKE 2
Wydawca: GAMETEK
Platforma: PC VGA, PC CD-ROM



SOŁTYS (PL)

SOŁTYS już niedługo ukaże się na PC. L.K.AVALON określa swój produkt mianem „mini-gry przygodowej", jest to jednak cała duża przygodówka. Bohater może poruszać się z pełną swobodą, prowadzi





konwersacje, podnosi przedmioty itp. Szkoda jednak, że po wystartowaniu do danego punktu, nie można go już zatrzymać.

SOŁTYS wyposażony jest w nieustanne gagi i dowcipy, szybko można się zorientować, że akcja toczy się w... Wąchocku! Gra jest przeznaczona dla graczy poniżej piętnastki (np. klikając na psie otrzymujemy „Hau, hau, hau"). Przedmioty są oznaczone, stopień trudności gry nie został wygórowany, nic nie stoi więc na przeszkodzie, by pomóc sołtysowi w jego interesach.

Produkcja/Wydawca: L.K.AVALON
Platforma: PC VGA

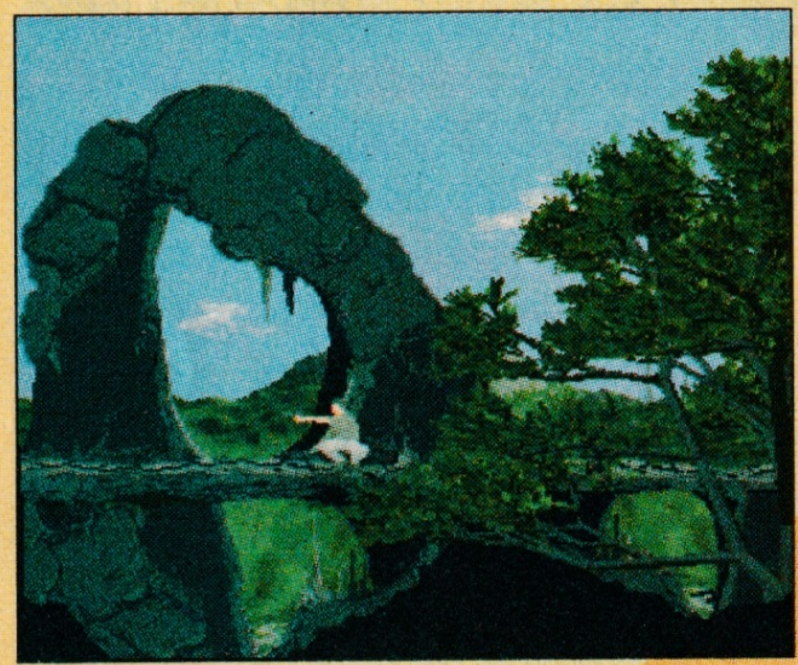


IN YOUR DREAMS (PL)

Powoli rodzą nam się w kraju programiści, zdolni do napisania gry na światowym poziomie. Kolejne dowody w postaci gier MAGICZNA KSIĘGA, TAEKWONDO MASTER czy TEENAGENT pozwalają mieć nadzieję, że już za rok lub dwa pieniądze wydawane na gry nie będą trafiać w większości do kas zachodnich firm i polskich urzędów celnych, a do naszych zdolnych i przedsiębiorczych rodaków.



O powstawaniu gry IN YOUR DREAMS dowiedzieliśmy się niedawno i to z tzw. trzeciej ręki. Grupa warszawskich programistów ma na ukończeniu doskonałą grę przygo-



dowo-zręcznościową, w której udało się połączyć niepowtarzalny graficzny klimat ANOTHER WORLD z animacją występującą we FLASHBACK. Posądzenie o plagiat? Nic bardziej mylnego, każdy bit IN YOUR DREAMS jest oryginalny; gra powstaje już ponad 18 miesięcy i wreszcie ma się ku końcowi. O wydawcy jeszcze nic nie wiadomo, pewne jest natomiast, że autorzy będą chcieli ze swym produktem uderzyć do firm zachodnich.

Produkcja: INTERCEPTORS
Wydawca: nieznany
Platforma: Amiga 1200

PUSSIES GALLORE

Trudno byłoby rozszyfrować ten dwuznaczny tytuł, ale chodzi o zwykłą-niezwykłą platformówkę, w której steruje się pluszowym kotkiem. Gra jest też z pozoru taka jak wszystkie platformówki, ale kryje się w niej coś więcej – to, co stanowi o hipermiodności produktów tej firmy.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga, PC VGA

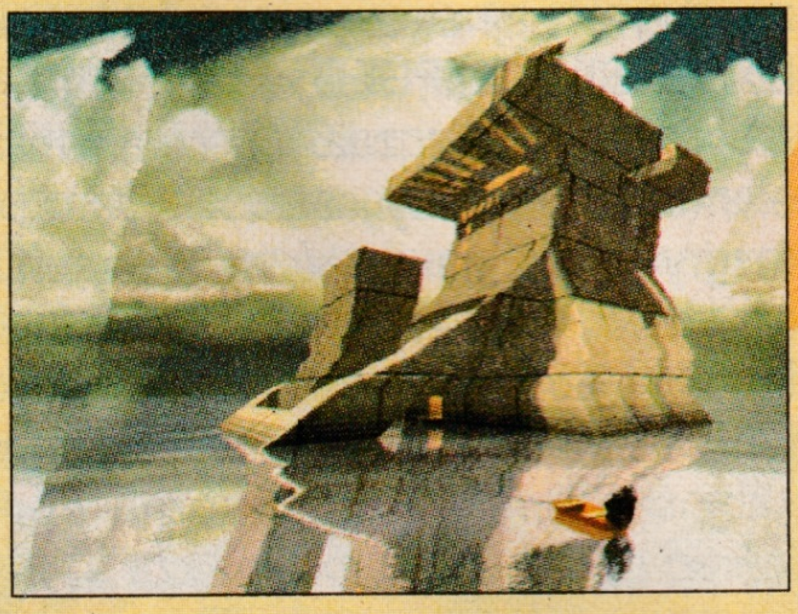


RETURN TO PLANETFALL

Zapowiadana już przez nas produkcja RETURN TO PLANETFALL (CD) planowana jest jako wielki hit. Scenariusz nie będzie byle jaki, bo przygotowują go ludzie, którzy napisali STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Na plan zaproszeni zostaną hollywoodzcy aktorzy (prawdziwe gwiazdy czy statyści, pozostaje tajemnicą). Na razie jednak możemy podziwiać tylko scenerie, w których rozegra się fabuła. Nad wszystkim czuwa jeden z najbardziej znanych autorów przygodówek – Steve Meretzky.

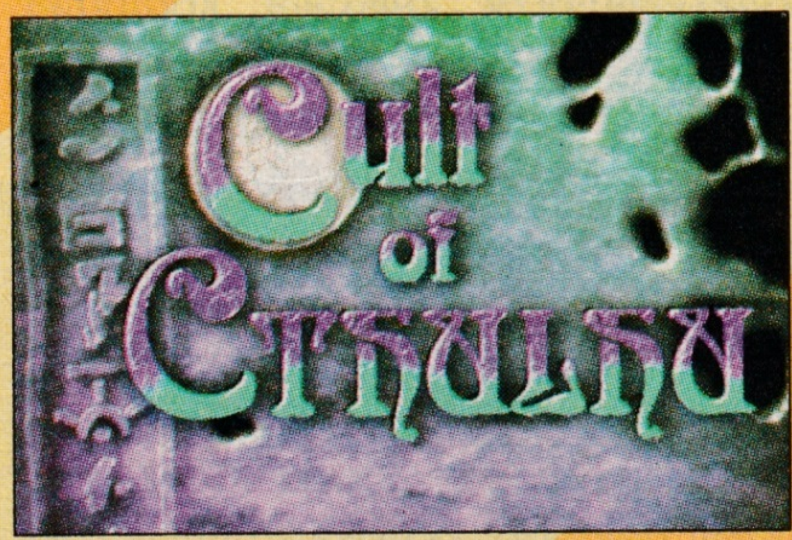
Produkcja: INTERPLAY
Wydawca: ACTIVISION
Platforma: PC SVGA, CD-ROM





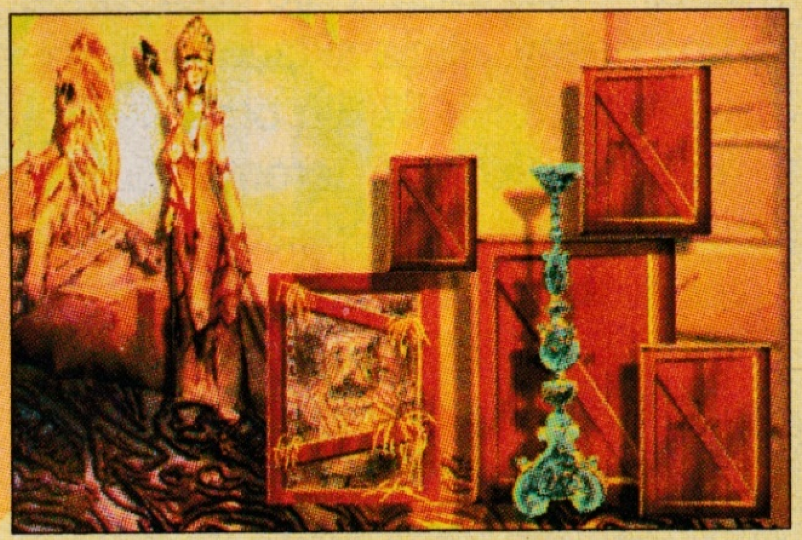
CULT OF CTHULHU

Firmy wydające gry skwapliwie korzystają z tego, że znakomity pisarz powieści-horrorów H. P. Lovecraft zmarł ponad 50 lat temu i prawa do jego twórczości należą już do wszystkich. Po grach firmy INFOGRAMES (ALONE IN THE DARK, SHADOW OF THE COMET) tym razem nieznana amerykańska firma ARKHAM SOFTWARE pokaże nam kolejne oblicza bezlitosnych bogów mitologii Yog-Sothotha w grze CULT OF CTHULHU. Wysokie wymagania sprzętowe są na razie rekompensowane obietnicą pracy w trybie HiColor (32 tysiące kolorów), co jak na razie było tylko w VORTEX. Czy krew będzie wyglądać wystar-



czająco wymownie, zobaczymy już niedługo.

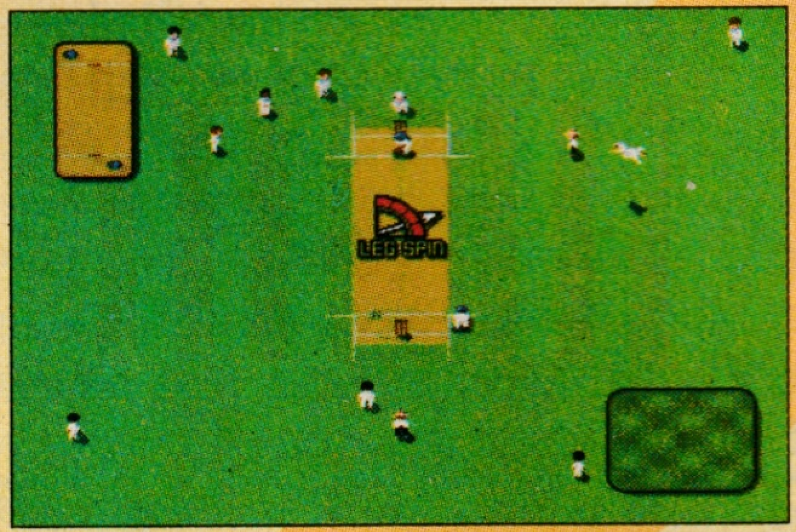
Produkcja: ARKHAM
Wydawca: nieznany
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



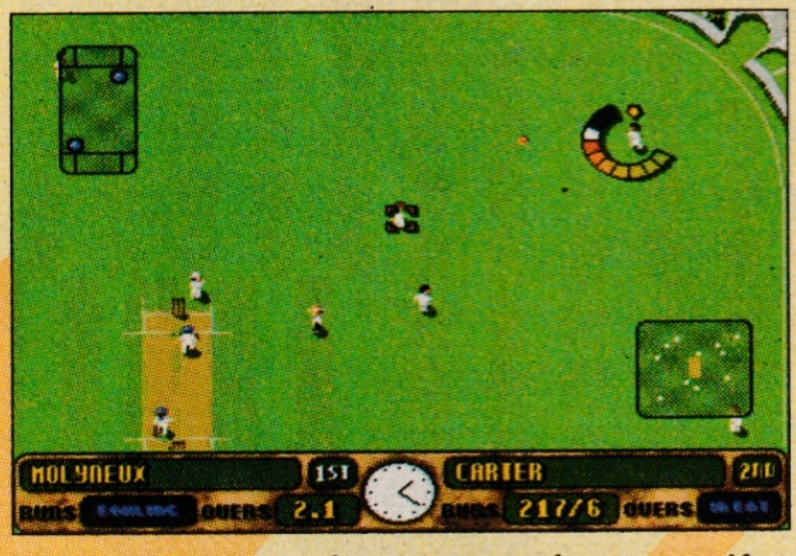


FINAL OVER

Nowa gra firmy TEAM 17 nosząca podtytuł ARCADE SPORTS CRICKET wkracza na obszar zupełnie nieznany dla ogromnej większości Polaków. Większość z nas słyszała o krykiecie najwyżej z „Alicji w Krainie Czarów", a sport ten



jeszcze długo nie będzie cieszył się zainteresowaniem nawet snobów – biznesmenów, którzy na polach pod



Warszawą próbują grać w golfa. Wszystko inne jest w tej grze doskonałe, jak zawsze zresztą u TEAM 17. Czekamy więc na bardziej nośne pomysły.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga, PC VGA

PYROTECHNICA

Jeśli by wziąć kawałek nieudanego MICROCOSM, zmieszać z okruchami nieco lepszego NOVASTORM i dobrze przyprawić elementami REBEL ASSAULT, to powstanie PYROTECHNICA – gra, która nie ma ambicji być naj..., ale zwykłą uczciwą strzelaniną, przy której będzie można spędzić niejedną godzinę. Poza tym niczego nie przesądzajmy, bo jeszcze wszystko może się tu zmienić.

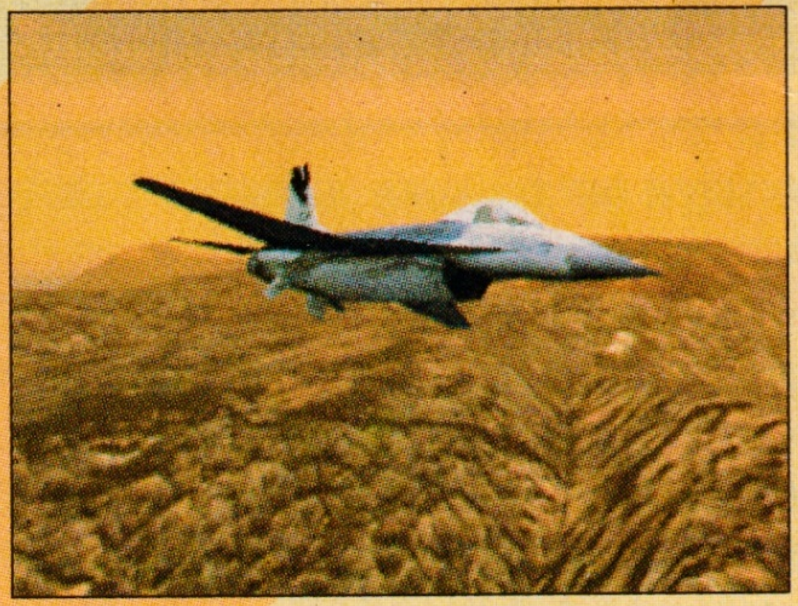
Produkcja/Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: Amiga, PC VGA





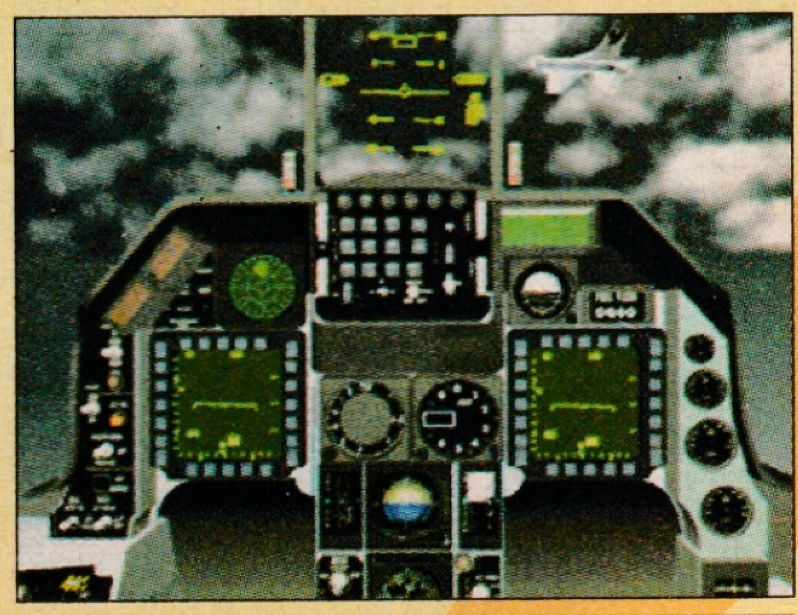
FALCON 4

Nie można jeszcze powiedzieć wiele o tym symulatorze lotu, opracowywanym równocześnie z TOP GUN



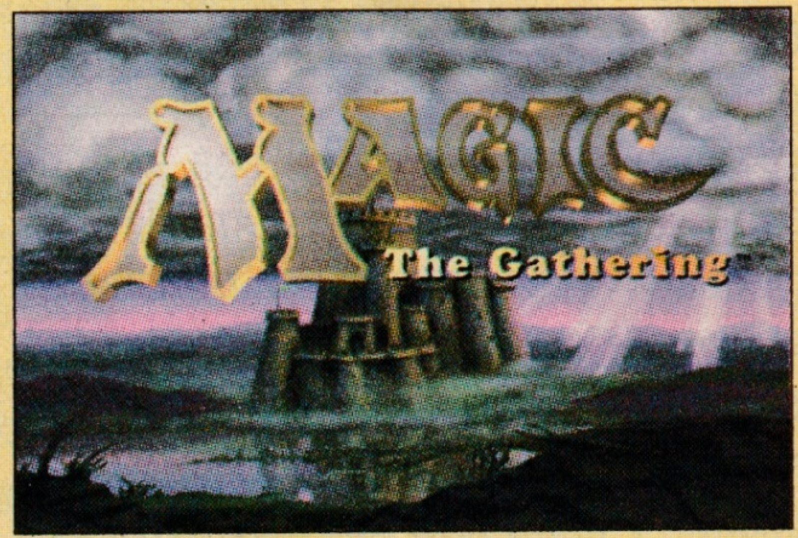
przez połączone siły SPECTRUM HOLOBYTE i MICROPROSE. Od poprzedniego wydania – FALCON 3 upłynęły już wszak prawie trzy lata, zmienić się więc mogło wszystko. Na pewno położono nacisk na grafikę, zresztą oceńcie sami.

Produkcja: SPECTRUM HOLOBYTE
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA

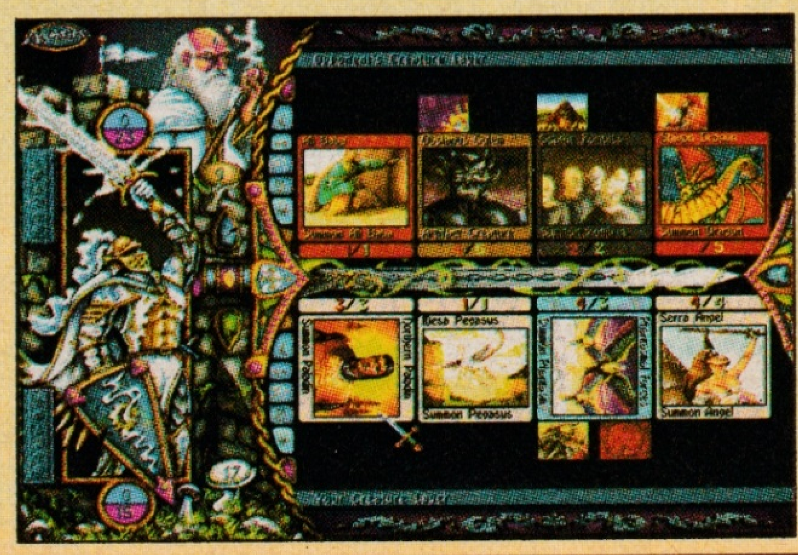


MAGIC THE GATHERING

Firma MICROPROSE przysłała nam zapowiedź tej gry dosłownie w ostatniej chwili przed drukiem bieżącego numeru. Nie było żadnej informacji, nie zdążyliśmy



się też z nimi skontaktować – słowem nie wiemy nic o tej nowej grze, w której na pewno jest wiele z MASTER OF MAGIC...



Nie tak dawno, bo w SS'20, przedstawiliśmy RZUT OKIEM na dwadzieściakilka nowych gier na Commodore 64. Polska demo-scena oraz zachodnie grupy pracują tak szybko, że przyszedł czas na kolejną porcję nowych pozycji. Commodore 64 trzyma się więc jak widać nieźle i mimo ekspansji CD-ROM, Pentium i innych super maszynek, wciąż jest w sercach miejsce na poczciwego „komozłoma".

AMORPHOUS (PL)

Literki PL stawiamy przy polskich produkcjach. AMORPHOUS to bardzo przyjemna gra logiczna. Duszek Amorphous musi dostać się do wyjścia po ułożonych klockach, w których brakuje kilku elemen-



tów. Gracz dysponuje ograniczoną ilością klocków, którymi może uzupełniać braki tak, aby duszek bezpiecznie dotarł do wyjścia.
Produkcja/Wydawca: M&P

ARCADE PILOT

To typowa strzelaninka typu bij-zabij. Lecąc małym samolocikiem musisz zniszczyć wszystko co się rusza. Jedną zaletą tej gry jest ładna, kolorowa grafika.
Produkcja: Dwight Clark
Wydawca: FMT & Cherry Software

ARTRIS (PL)

To kolejna odmiana z gatunku TETRIS, która zginęłaby w całej masie podobnych produkcji, gdyby nie małe usprawnienie.



Po ułożeniu warstwy klocków pojawia się ukryty pod nimi fragment obrazka. I to nie byle jaki, do jego wyświetlenia wykożystana została technika Super-Hires, która umożliwia zwiększenie liczby kolorów mimo zachowania wysokiej rozdzielczości. Efekt jest fenomenalny!
Produkcja: Scruffy Bits
Wydawca: nieznany

BRONX MEDAL

To trochę nietypowa olimpiada, gdyż odbywa się na ulicach Bronxu – dzielnicy Nowego Yorku. Konkurencje są trochę dziwne, np. skok w dal przez dach, wspinanie się po drabinie, bieg z przeszkodami, którymi są puste beczki. Jak wiele gier tego typu, także i ta wymaga bardzo



wytrzymałego joysticka i wyćwiczonego nadgarstka.
Produkcja/Wydawca: Slum Games
Platforma: C64/128 + stacja

COLORMANIA (PL)

Klasyczna realizacja Master Minda, gdzie jedyną różnicą jest możliwość podpo-



wiedzi przez komputer oraz fakt, że można grać samemu, bez drugiego gracza.
Produkcja: Vermes
Wydawca: Marex
Platforma: C64/128

COMPLEX

COMPLEX to nieśmiała pogoń za DOOM'o-manią. Moc obliczeniowa C-64 po-



zwoliła na napisanie takiej właśnie namiastki, która swoją drogą jest zupełnie niezła. Celem jest wydostanie się z zawiłego labiryntu korytarzy, a na drodze spotkamy zamknięte bramy, oraz różnego rodzaju potworki. Do dyspozycji jest mapa korytarzy. Na uwagę zasługuje płynna (!) animacja ścian podczas ruchu postaci.
Produkcja: Hermely + Stegmuller
Wydawca: CP Verlag
Platforma: C64/128 + stacja



FLUMMI'S WORLD

Wcielasz się w sympatyczną gąsienniczkę – Flummisa, która musi odnaleźć magiczną butelkę i dostarczyć



ją na swoje miejsce, by chroniła kraj przed nieszczęściem. Nie posiadasz rąk, więc zgubę będziesz musiał przetoczyć do najbliższego teleportu. Było by to całkiem niemożliwe, gdyby nie moc tworzenia skalnych klocków. W ten właśnie sposób torujesz drogę dla magicznej butelki wprost do wyjścia.
Produkcja/Wydawca: Substance

GUN RUNNER

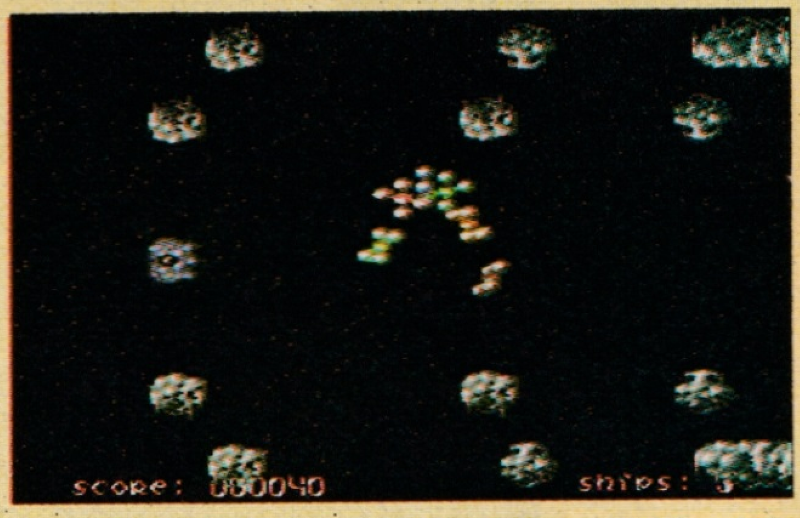
To gra handlowa nawiązująca tematyką do ELITE. Jako kosmiczny awanturnik podróżujesz po wszechświecie wykonu-



jąc zlecone ci misje, polegające głównie na przewożeniu ładunku do wskazanej bazy kosmicznej. Na początku gry dysponujesz starym transportowcem, ale w trakcie gry zarabiasz (lub tracisz) pieniądze, za które możesz zakupić lepszy pojazd lub usprawnić stary.
Produkcja: Mnemonic
Wydawca: John Green

IMPEROID

Grupa COSMOS DESIGN tym razem zaskoczyła nas typową strzelaniną. Kilka



rodzajów broni, strzelanie szybkie lub wolne i jeden podtawowy cel – zniszcz wszystko. Jak wszystkie produkcje tych autorów gra jest po prostu dobra.
Produkcja: Cosmos Design
Wydawca: Magna Media Verlag

KITRON

Dwa motocykle zostawiające za sobą laserową ścieżkę próbowały wzajemnie zajechać sobie drogę w filmie „Tron". KITRON jest przeniesieniem tego pomysłu na ekran komputera. Kierując małym pojazdem starasz się zajechać przeciwnikowi drogę, a on oczywiście robi to samo.
Produkcja/Wydawca: Vislogic

LINGOS (PL)

Jest gra logiczna, której zasady są oparte na pewnym teleturnieju (nieznanym w Polsce) zbliżonym do Master Mind. Celem gracza jest odgadnięcie wylosowanego przez komputer pięcioliterowego wyra-



zu. Jeżeli któraś z wpisanych przez gracza liter znajduje się w odgadywanym haśle, dostaje ona migającą rameczkę. Jeżeli dodatkowo litera znajduje się na właściwej pozycji ramka przestaje migać zamieniając się w białą obwódkę. Gra jest doskonałą rozrywką, uczy pisowni polskich wyrazów, poszerza zakres słownictwa.
Produkcja: Vermes
Wydawca: Marex

MEMOMANIA (PL)

Gra logiczna, dzięki której można trenować pamięć. Komputer wyświetla planszę złożoną z 8x8 elementów, a gracz początkowo po omacku odkrywa po dwa wybrane elementy. Jeśli odkryte rysunki są jednakowe to oba znikają, a jeśli nie – zostają schowane. Celem jest odkrycie całej planszy.
Produkcja: Vermes
Wydawca: Marex

MEMOLOGIE (PL)

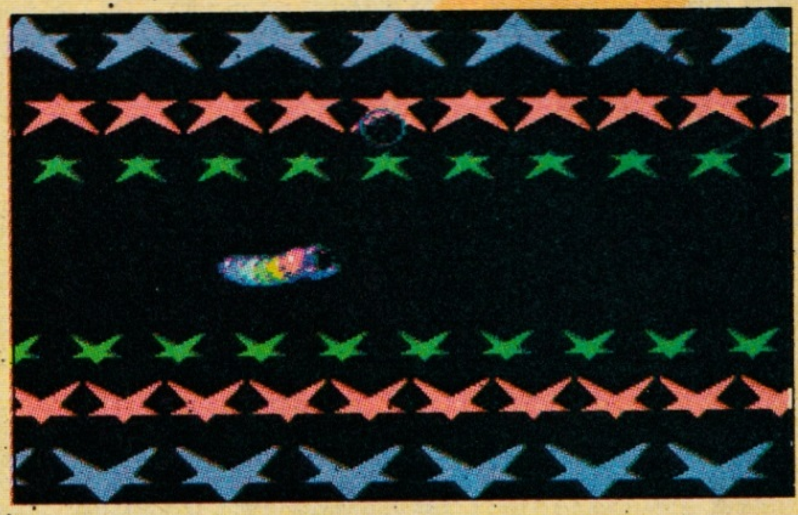
Gra oparta jest na tych samych zasadach, co MEMOMANIA, konkurencyjna w stosunku do niej pod względem grafiki i muzyki. Inni są też autorzy i wydawca, ale pomysł ten sam.



Produkcja: Keen Acid
Wydawca: Cherry Software

MIZMO TERRAN

W tej grze nie byłoby nic szczególnego, gdyby nie wydawca, a jest nim... CODEMASTERS. Ta znana firma ma zamiar znowu wydawać gierki na C64. W każdym razie MIZMO TERRAIN nie jest zbyt rewelacyjna. Kierując małą lar-



wą poruszającą się po pseudo-trójwymiarowym korytarzu trzeba łapać przelatujące obok bańki mydlane.
Produkcja: Human Research

SHAMAN (PL)

SHAMAN to kolejna gra tego zespołu, który stworzył opisywaną niedawno grę ETERNAL. SHAMAN to typowa platformówka, której bohater ma zadnie pozbierać



porozrzucane magiczne wazy. Oprawa gry stoi na wysokim światowym poziomie. Dysponowaliśmy wersją demonstracyjną, nie wiadomo jeszcze kto wyda pełną wersję.
Produkcja: Static Bytes

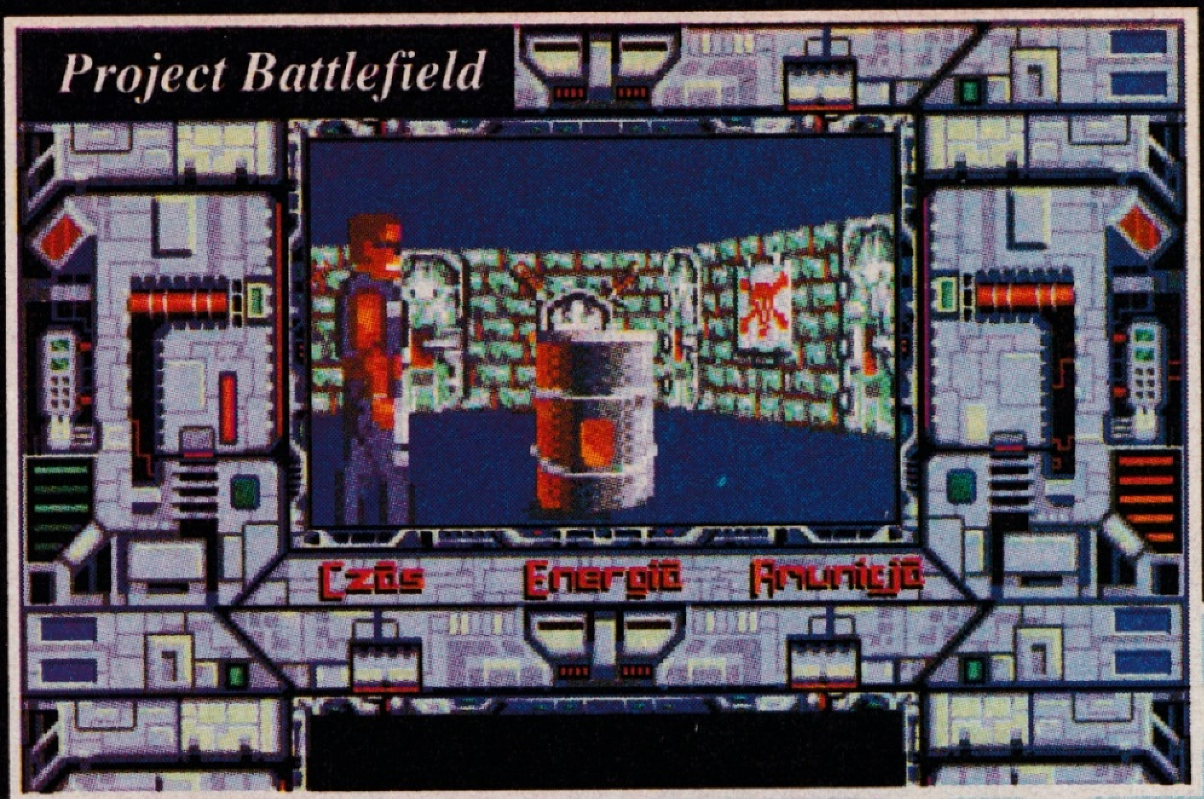
TIMTRISS (PL)

Tetrisów napisano całe mnóstwo. Oto kolejna polska mutacja tej popularnej gry. Uatrakcyjnieniem jest bardzo fajna grafika w tle.
Produkcja: Agony Design
Wydawca: Tim Soft

COVER DISK

Po krótkiej przerwie spowodowanej kłopotami technicznymi, wracamy do inicjatywy, którą lansujemy jako jedyni w Polsce. Nasz czwarty COVER DISK przeznaczony jest dla Amigantów i zawiera jak zwykle rzeczy ekskluzywne, najnowsze i doniosłe dla historii polskich gier.

Na dyskietce znajdują się trzy programy: demo PROJECT BATTLEFIELD, demo TAEKWONDO MASTER oraz pokaz screenów z różnych gier na Amigę. Wyboru dokonuje się z menu, które zgłasza się po wystartowaniu komputera i włożeniu dyskietki.


Project Battlefield


Taekwondo Master



TAEKWONDO MASTER DEMO (A1200)

W epoce krwawych bijatyk z dziesiątkami tajnych ciosów, autorzy TAEKWONDO MASTER postanowili stworzyć bijatykę realną. Taekwon-do jest koreańską sztuką walki, wymyśloną przez gen. Choi Hong Hi, która jest najmłodszą i zarazem najbardziej widowiskową sztuką walki. Jej cechą charakterystyczną jest duża liczba różnych kopnięć, wykonywanych normalnie, z wyskoku, po obrocie itp. Wszystkie techniki prezentowane w grze są prawdziwe, wykonane przez zawodników Taekwon-do zostały profesjonalnie sfilmowane, a następnie przeniesione do komputera.

Ciosy wykonuje się joystickiem, wciskając FIRE oraz jeden z kierunków podstawowych lub pośrednich. W grze zawarto sześć kopnięć, dwa uderzenia, podcięcie, blok, przysiad i skok.

Program: TAEKWONDO MASTER DEMO
Wymagania: Amiga 1200 2 MB RAM
Demo: zawiera jednego zawodnika i dwie scenerie z pięciu, działa tylko w wersji na dwóch graczy i pozwala zagrać trzy rundy

Produkcja: BEER BOYZ. Programowanie: Piotr Trocewicz, Grafika: Marek Tymoszczuk, muzyka: Szymon Kosecki
Wydawca: MIRAGE

PROJECT BATTLEFIELD DEMO (A500)

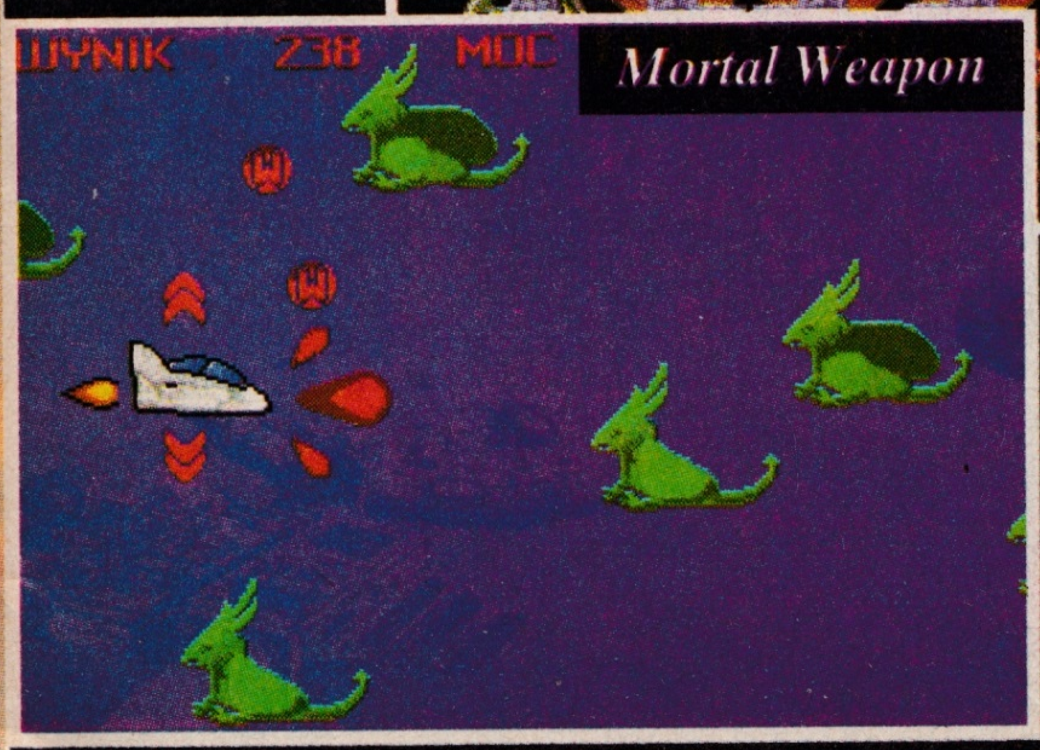
Jest to jedna z pierwszych polskich gier, która będzie mogła śmiało konkurować ze współczesnymi produkcjami zachodnimi. Po raz pierwszy użyto w niej trójwymiarowego ekranu akcji z teksturowaną grafiką oraz płynnie skalowanymi i obracanymi obiektami. Programiści położyli ponadto szczególny nacisk na stworzenie specyficznego stylu walki, odbiegającego od bezmyślnych strzelanin. Wpływa na to specjalny tryb chodzenia przy ścianach, szczególny układ pomieszczeń ułatwiający strzały z ukrycia i czekanie na ofiarę, ruchome fragmenty ścian itp.

Demo może pracować w jednym z dwóch trybów, które różnią się wielkością okna akcji, a co za tym idzie, również wymaganiami sprzętowymi. W przypadku Amigi 500 lepiej wybrać mniejsze okno, aby grafika była bardziej płynna, natomiast na Amidze 1200 można wybrać największe okno. Wyboru dokonuje się wciskając odpowiednio lewy bądź prawy klawisz myszy przy uruchamianiu gry, kierując się komunikatami na ekranie.

Program: PROJECT BATTLEFIELD DEMO
Wymagania: Amiga 500 1 MB RAM
Zalecenia: Amiga 1200 2 MB RAM
Demo: zawiera pierwszy z kilkunastu poziomów tej gry oraz scrolling finałowy z obrazkami z gier ROOSTER 2 i DAN WILDER
Produkcja: TSA. Programowanie: Sebastian Zieliński, grafika: Tomasz Zieliński, muzyka: Marek Szybka
Wydawca: MIRAGE


Jurajski Sen


Kręciacz


Mortal Weapon


Dan Wilder

SLIDE SHOW

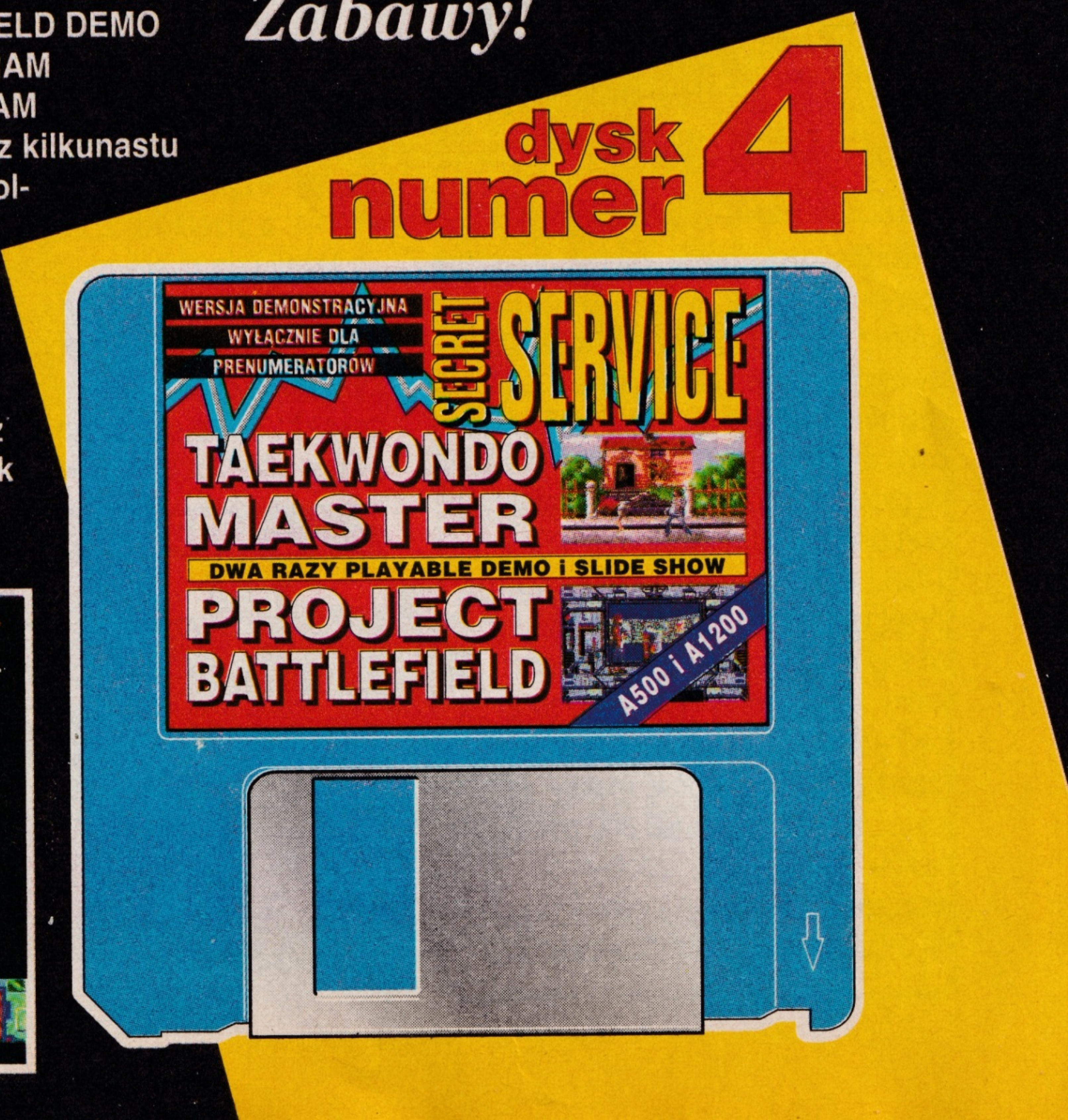
Po wciśnięciu klawisza 3 w menu, uruchamia się pokaz screenów z gier na Amigę, które w ciągu kilku tygodni ukażą się na rynku. Zawarto screeny z gier: KRĘTACZ, MORTAL WEAPON i JURAJSKI SEN, a dodatkowo po przejściu całego etapu w PROJECT BATTLEFIELD, zawarto screeny z gier DAN WILDER i ROOSTER 2.

———

Wydawcą wszystkich powyższych gier jest firma MIRAGE, 03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77. Osoby zainteresowane mogą zamówić wersję demo telefonicznie lub listownie w firmie MIRAGE. Cena: 3,- zł (płatne przy odbiorze przesyłki).

Na pewno zorientowaliście się, że drugi COVER DISK z tajnymi misjami do MORTAL KOMBAT 2 to primaaprilisowy żart.

Wesołej Zabawy!



STEEL THUNDER



Czy siedziałeś kiedyś za sterami nowoczesnego czołgu? Czy mierzyłeś do majaczącej w dali sylwetki wrogiego pojazdu? A może planowałeś jaką trasę wybrać, aby nie napotykając przeważających sił przeciwnika dotrzeć do celu? Symulator czołgu STEEL THUNDER, mimo że ma już parę lat na karku, wciąż jest jednym z lepszych w swej klasie, dorównując nawet TANK PLATOON i ARMORED FIST wydanym tylko na PC.

Do dyspozycji masz cztery amerykańskie wozy: M1A1 Abrams, M60A3, M3 Bradley i M48A5. Rozpoczynasz od odprawy w dowództwie wojsk pancernych w Fort Knox. W miarę rozwoju wyimaginowanego konfliktu, jaki wybuchł między NATO a Układem Warszawskim, będziesz wypełniał misje na Kubie, w Syrii i w Zachodnich Niemczech. Na początek dostajesz stopień kaprala i misję treningową na Kubie.

W czasie odprawy możesz wybrać misję – zazwyczaj oprócz wykonanych są też dwie nowe. Po obejrzeniu mapy sytuacyjnej i wyborze czołgu masz możliwość doboru załogi. Zwróć uwagę na zdolności poszczególnych jej członków. Idealna załoga ma same oceny A, ale nie zdarza się to w praktyce, musisz pójść na możliwie korzystny kompromis.



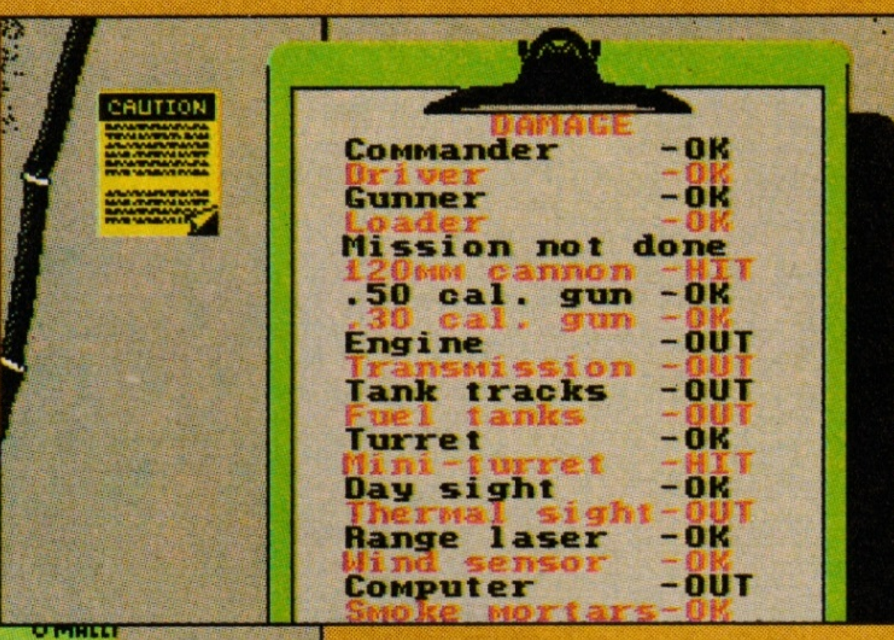
Każdy czołg może zabrać określoną liczbę pocisków: M830 APFSDS (do walki z ciężkimi czołgami), M829 HEAT (wszechstronne, za wyjątkiem ciężkich czołgów i bunkrów), M828 HEP (przeciwko bunkrom), M849 APERS (przeciwko piechocie). Do wyboru jest też amunicja do karabinów: M2HB 0.5" (zasięg do 1996 jardów, maksymalna szybkostrzelność 600 pocisków na minutę, zdolny do niszczenia piechoty oraz lekko- lub nieopancerzonych celów ruchomych) oraz M240 0.3" (zasięg do 2250 jardów, maksymalna szybkostrzelność 900 pocisków na minutę, zdolny do niszczenia siły żywej i celów nieopancerzonych). Od rodzaju zadania powinien też zależeć rodzaj pancerza: BLAZER REACTIVE ARMOR (pancerz aktywny skuteczny przeciw pociskom typu HEAT i rakietom), EXTRA TANK TREADS (chroni przed pociskami typu HEP i częściowo AP i HEAT), SAND BAGS (przeciw pociskom HEP, rakietom i częściowo HEAT).

M 48 A5 Patton



WYKONYWANIE MISJI

Na samym początku wywołaj mapę i ustaw koordynaty dla punktów kontrolnych (dwa krzyżyki). Trzeba tak zaplanować trasę, aby po drodze do wyznaczonego celu nie trafić na duże zgrupowanie wroga o przeważającej sile. Na mapie zaznaczone są jednostki sojusznicze (ciemniejsze) i wrogie (jaśniejsze). Pojedyncze pojazdy nie zostały tu uwzględnione i stanowią przez to największe zagrożenie – nic nie zwiastuje ich ataku. Od czasu do czasu warto przełączać obraz na kabinę celowniczego, aby przez lornetę sprawdzić co dzieje się na horyzoncie. W razie dojrzenia konkretnego zagrożenia trzeba zatrzymać się i nawiązać walkę z przeciwnikiem.



Jeżeli uda ci się zniszczyć cel misji, to niezwłocznie wracaj do bazy, nie wdając się w niepotrzebną walkę. Za każdą wykonaną misję (oprócz treningowych) dostajesz awans o jeden stopień w górę i czasami medal.

DOBRE RADY

– w łatwiejszych misjach poruszaj się małymi kroczkami naprzód, zatrzymaj się, omieć lornetą przedpole, zniszcz ewentualne cele, potem znowu trochę do przodu, zatrzymaj itd.,

– w misjach od kapitana wzwyż przeciwnik posiada bardzo dobrze wyszkolonych celowników. Czołg, który ledwo widzisz w celowniku, potrafi cię wykończyć kilkoma strzałami. Jedynym sposobem jest ciągły ruch pojazdu oraz „zygzakowanie". Jeżeli jadąc w konkretnym kierunku przełączysz obraz na kabinę celowniczego, wóz zaczyna jechać slalomem zachowując jednak kurs na punkt kontrolny. Manewr ten bardzo dezorientuje przeciwnika. Włącz wtedy stabilizację działa i spróbuj trafić wroga,

– z bliska nie można trafić z działa żadnego celu, musisz odjechać na pewną odległość i dopiero teraz otwórz ogień,

– zawsze włączaj komputerowy system kierowania ogniem,

– nie wpadaj w panikę jeśli nie możesz zniszczyć ruchomego celu, zaczekaj aż zacznie jechać prosto na ciebie i wtedy go wykończ, dotyczy to zwłaszcza bardzo szybkich czołgów T80,

– dym z silników i zasłona dymna powodują, że trudniej cię dojrzeć, a przez to trafić. Przełącz celownik na TTS, aby widzieć wszystko przez dym,

– w nocy włączaj noktowizor, polepszysz widoczność,

– jeżeli otacza cię zbyt wielu wrogów, postaw zasłonę dymną i uciekaj,

– pamiętaj, że każdy rodzaj pocisku ma określone przeznaczenie, mimo to można dowolnym pociskiem niszczyć dowolny cel, lecz skuteczność takiego działania jest czasem bardzo niska,

– gdy prowadzisz M3, niszcz każdy wrogi czołg za pomocą rakiet z dużej odległości; każde trafienie twego pojazdu pociskiem działowym może zakończyć się pożarem,

– na średnie i bliskie odległości transportery BMP, BTR i PT można niszczyć ogniem ciężkiego karabinu maszynowego, oszczędzasz wtedy drogocenne pociski do działa,

– celuj zawsze w środek celu, dokonując małej poprawki jeżeli się on porusza; czołg najłatwiej trafić gdy jedzie prosto na ciebie,

– w beznadziejnych sytuacjach wciśnij klawisz CONTROL, powrócisz wtedy do bazy bez wykonania misji, ale nie stracisz czołgu, lub co gorsza życia,

– nie strzelaj do sojuszniczych pojazdów nawet dla zabawy, bo zostaniesz zdegradowany,

– w misjach treningowych nie ponosisz żadnych uszkodzeń, wykorzystaj to dla poznania sposobów kierowania czołgiem i prowadzenia ognia.

Orin!



M3 Bradley

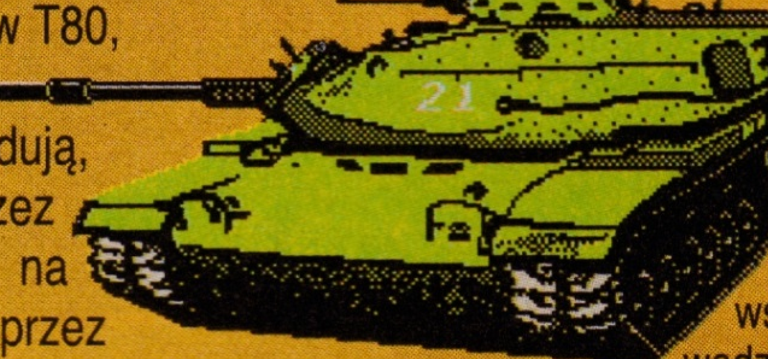
KLAWISZOLOGIA

<-- – włączenie zasilania systemów bojowych,
C= – włączenie systemów celowniczych,
1 – włączenie silnika,
2 – noktowizor,
4 – kabina mechanika,
5 – kabina kanoniera,
6 – obsługa ciężkiego karabinu maszynowego,
7 – raport o uszkodzeniach,
8 – raport o ilości amunicji i wyeliminowanych celach,
9 – mapa taktyczna,
0 – rozkaz dla kierowcy – jedź naprzód,
\+ – rozkaz dla kierowcy: krąż wokół celu,
– – rozkaz dla kierowcy: jazda w kółko,
funt – rozkaz dla kierowcy – cofaj,
CLR/HOME – gaśnice, możesz wykorzystać dwukrotnie,
INST/DEL – wypuszczenie dymów z silnika – zasłona dymna,
CONTROL – powrót do dowództwa,
Z – przygotowanie granatów dymnych,
C – przygotowanie do użycia wyrzutni rakiet kierowanych TOW w M3 lub przełączenie sposobu obrotu wieżyczki ciężkiego karabinu maszynowego: ręczny lub hydrauliczny,
V – włączenie stabilizacji działa,
B – przełączenie sposobu obrotu wieżą: ręczne lub hydrauliczne,
N – włączenie wspomagania prowadzenia ognia,
M – przełączenie filtrów w celowniku,
< – przełączenie celownika: zwykły lub termiczny,
> – zmiana powiększenia w celowniku,
RETURN – identyfikacja pojazdu,
F1 – postawienie zasłony dymnej,
F3 – przełączenie ognia z działa na karabin maszynowy i odwrotnie,
F5 – podaje odległość od celu,
F7 – zmiana rodzaju pocisków,
RIGHT SHIFT – zmiana szybkości obracania wieżą
RUN/STOP – pauza

M1 A1 Abrams



M 60 A3



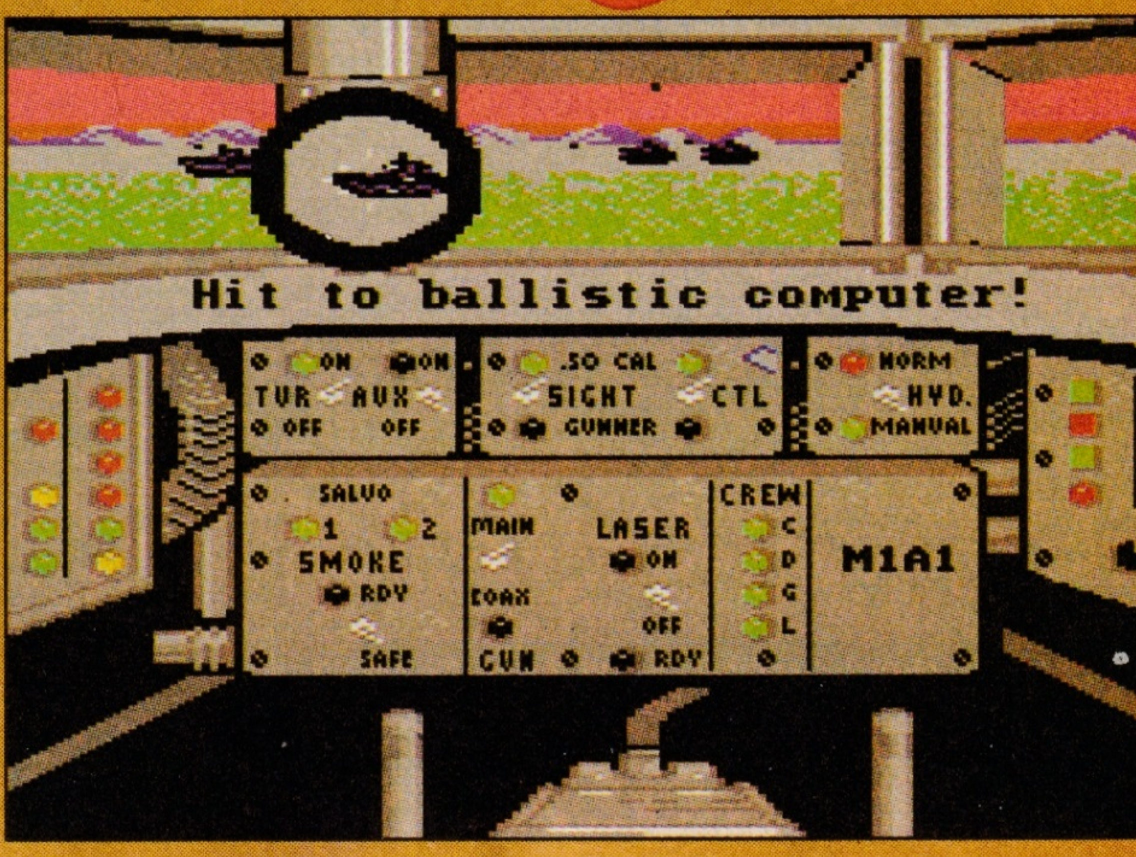
ACCOLADE'88

Commodore 64

C-64 1

SYMULATOR

80%	70%	100%	
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT



KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW



W NUMERZE



Dostojny jubilacie...

Numer jubileuszowy zamykający okrągłe dwa lata działalności postanowiliśmy uświetnić poszerzonym wydaniem KGB, w którym dominuje galeria waszej twórczości rysowanej, choć to i tak kropla w morzu tego co otrzymujemy.

RELACJA Z PARTY

Zgodnie z zaproszeniem opublikowanym w SS'22, 16 marca 1995 roku o godz. 18.00 odbyło się Urodzinowe Party Secret Service.

Najkrócej mówiąc było czadowo! Mimo, że na spotkanie wybraliśmy największy lokal w Warszawie, to tłum fanów przeszedł nasze wszelkie oczekiwania. Nawet na koncerty rockowe tak się ludziska nie pchają – co to się działo! Matki z dziećmi na rękach, chłopi, robotnicy, młodzież pracująca miast i wsi na manifestacji Pierwszomajowej to nic przy was drodzy czytelnicy. Ludzi było wszędzie pełno, groziły zamieszki i wypadki – paru kolesi próbowało dostać się na pierwsze piętro idąc obok schodów lub metodą z Woodstock nad głowami innych.

Godzina 18.10 – rozpoczął przemówienie Martinez, którego obszerne fragmenty cytuję za listem niejakiego Mamuta (nasz stały czytelnik):

– Witam wszystkich – tu odchrząknął – jestem szefem Secret Service i witam wszystkich na tym zaimprowizowanym przyjęciu... Dokładnie dwa lata temu, 16–go marca, na rynku ukazał się pierwszy numer naszego pisma i tak oto jesteśmy!...

Po przemowie były pytania z sali... a potem zaczęło się piekło! Bramka wejściowa została wdeptana w ziemię... w walce o egzemplarze gratisowe dochodziło do rękoczynów... matki płakały... ojcowie klęli... dzieci krzyczały. Władze lokalu w końcu nie wytrzymały i wezwały brygadę ochroniarzy, którzy bezpadonowo wyrzucili wszystkich, ale nie dalej niż przed budynek Sezamu. Nie bacząc na mróz autorzy nadal rozdawali autografy i dyskutowali, po czym w gronie najwierniejszych fanów przemarznięte towarzystwo udało się do pubu na coś na rozgrzewkę, ponieważ pogoda marcowa wyraźnie nie służy imprezom plenerowym.

W związku z tym, że każdy z gości miał nieco inne wspomnienia, po przeprowadzeniu stosownych wywiadów środowiskowych i wysłuchaniu kilkunastu relacji, przedstawienia krótkiej relacji z imprezy podjąłem się ja – nieobecny z powodu choroby

Pegaz Ass

P.S. Po wyciągnięciu różnorakich wniosków kolejną imprezę zorganizujemy z jeszcze większym rozmachem, będzie jeszcze więcej ludzi i będzie super.

ROZSTRZYGNIĘCIE SIEDMIU KONKURSÓW ŚWIĄTECZNYCH

Święta mamy już dawno za sobą, o megakonkursie świątecznym zdążyliście pewnie zapomnieć, a tu właśnie przyszedł czas na ogłoszenie rozwiązania i wyników!

Przede wszystkim chcemy podziękować wszystkim za udział w konkursie. Nie spodziewaliśmy się tak licznego odzewu tym bardziej, że pytania były trudne, a niektóre nawet podchwytliwe.

Na siedem pytań otrzymaliśmy łącznie prawie 7.5 tysiąca odpowiedzi, a z kartek pocztowych moglibyśmy usypać dorodną, kolorową choinkę.

Wylosowaliśmy razem 21 osób, które zostały nagrodzone oryginalnymi grami, ufundowanymi przez polskie firmy i przez redakcję. Nie wiadomo jeszcze dokładnie, do kogo trafi która gra, dlatego piszemy ogólnie. Nagrody będą wysłane pocztą przez poszczególnych fundatorów.

Oto prawidłowe odpowiedzi oraz nagrodzeni:

KONKURS 1

Polskie gry PC

1. Kto jest autorem gry, której demo mamy na grudniowym COVER DISKU? – Midnight Project.
2. Wymień tytuły trzech polskich gier wydanych przez XLAND – Robbo, ElectroBody, Heartlight.
3. Dla jakiej organizacji będzie pracował bohater nowej gry firmy METROPOLIS – RGB.

Nadeszło prawie 1200 odpowiedzi, spomiędzy których wylosowaliśmy zwycięzców:

1. **Marcin Maniak, Kraków**
2. **Piotr Biernat, Kraków**
3. **Luiza Rosińska, Warszawa**

Zwycięzcy otrzymują nagrody – gry ufundowane przez firmy User i XLand i Metropolis.

KONKURS 2

Polskie gry Amiga

1. Jak ma na imię bohater gry MENTOR – Romek.
2. Jak nazywa się niewiasta goniąca Kajka i Kokosza – Lubawa.
3. Jaka polska gra została ocenzurowana przed wydaniem – Franko.

Otrzymaliśmy ponad 2200 odpowiedzi, a zwycięzcami są:

1. **Wojciech Tucki, Łańcut**
2. **Łukasz Redlewski, Rypin**
3. **Sebastian Babczyński z Rybnika**

Nagrody ufundowały firmy MarkSoft i Mirage.

KONKURS 3

Polskie gry Atari

1. Jaka gra z Atari doczekała się realizacji na inny komputer – honorowaliśmy odpowiedzi Janosik, Hans Kloss, Władcy ciemności, Klątwa i Robbo
2. Wymień nazwy trzech polskich gier strategicznych na Atari – uznawaliśmy odpowiedzi m.in. Global War, Cywilizacja, Władca, Raszyn 1809.
3. Podaj nazwę największego wydawcy gier na Atari w Polsce – Mirage.

Na konkurs ten odpowiedziało prawie 500 osób, spośród których zwycięzcami zostali:

1. **Adam Szotek, Będzin**
2. **Daniel Kuźnik, Mikołów**
3. **Paweł Podgajny, Lublin**

Nagrody ufundowała firma Mirage.

KONKURS 4

Polskie gry Commodore

1. Jak brzmi nazwisko polskiego szpiega w mundurze Abwehry – Hans Kloss.
2. Jakiej płci jest rodzeństwo Klemensa – męskiej.
3. Jaka firma rzuciła na rynek KLĄTWĘ – L.K. Avalon

Nadeszło prawie 400 odpowiedzi, spośród których wylosowano zwycięzców:

1. **Maciej Stęposz, Wałbrzych**
2. **Michał Wilczak, Zabrze**
3. **Adam Labuda, Gdańsk**

Otrzymują oni oryginalne gry ufundowane przez firmę Mirage.

KONKURS 5

PC CD-ROM w Polsce

1. Jaka polska firma zajmuje się wyłącznie sprzedażą gier na CD – CD Projekt.
2. Wymień trzy największe gry na CD-ROM – Cyberwar (3 CD), Under a Killing Moon (4 CD), Wing Commander 3 (4 CD).
3. Jaka polska firma zamierza wydać pierwszą polską grę na CD-ROM – Metropolis.

Otrzymaliśmy ponad 1100 odpowiedzi, a zwycięzcami zostali:

1. **Michał Rybak, Wrocław**
2. **Paweł Urbańczyk, Tarnowskie Góry**
3. **Arkadiusz Szpak, Głubczyce**

Kompaktowe nagrody ufundowały firmy CD Projekt i Digital Multimedia Group.

KONKURS 6

Zachodnie gry w Polsce

1. Która gra została jako pierwsza oficjalnie spolszczona – Syndicate.
2. Która zachodnia gra „mówi" po polsku – Hand of Fate.
3. Podaj nazwiska autorów spolszczenia gry SYSTEM SHOCK – mało kto podał nazwiska, honorowaliśmy więc ksywy KaYteck (Kamil Mętrak) i User Jama (Jacek Marczewski).

Nadeszło prawie siedemset odpowiedzi, a nagrodzeni zostali:

1. **Przemysław Grabowski, Legnica**
2. **Elżbieta Cyganik, Duszniki - Zdrój**
3. **Robert Mroczek, Warszawa**

Nagrody ufundowała firma IPS Computer Group.

KONKURS 7

SECRET SERVICE w Polsce

1. Kiedy ukazał się pierwszy numer SECRET SERVICE – 16 marca 1993 r.
2. Ile stron SECRET SERVICE ujrzało światło dziene na przestrzeni dziejów – 99 352 000.
3. Które pisma... – tu oczywiście odpowiedź dowolna.

Nadeszło ponad 1300 odpowiedzi, a oto zwycięzcy:

1. **Dariusz Kunicki, Wrocław**
2. **Adam Chabrzyk, Niegowonice**
3. **Przemysław Gawroński, Zawiercie**

Nagrody ufundowała redakcja.

WSZYSTKIM GRATULUJEMY I ŻYCZYMY WESOŁYCH ŚWIĄT'95!.

ZAPOWIEDZI

Przemysł growy rozwija się w normalnym tempie, nie ma wielkich sensacji ani rozczarowań. W tym miesiącu rozjedziemy się po świecie, tropiąc nowości zarówno na ECTS w Londynie jak i w Katowicach na targach PlayBox.

ACTIVISION

RETURN TO ZORK okazał się wielkim sukcesem komercyjnym – sprzedane zostało ponad milion kopii, program zdobył miano najlepszej gry adventure roku w plebiscytach kilku magazynów (np. Strategy Plus). ACTIVISION postanowiła więc pójść za ciosem i już na grudzień zapowiada wydanie ZORK: NEMESIS (CD). Wszystko ma być w tym produkcie pierwszorzędne, jednak z potoku zachwytów wychwycić można jedynie, że wystąpią całkiem nowe postacie, pomiędzy którymi rozegrają się konflikty, głównie o podłożu sercowym. Oprócz tego orkiestrowa muzyka i masa filmowych wstawek.

Firma JIM HENSON PRODUCTIONS zajęła się przygotowywaniem gry MUPPET TREASURE ISLAND (CD), której scenariusz oparty zostanie na powieści Roberta Stevensona „Wyspa skarbów". Kermit i Piggy urzędować będą wśród piratów, kukiełki zostaną sfilmowane i rzucone w karaibskie plenery. Gra przenaczona będzie dla dzieciaków, jak również dla ich rodziców.

ART OF MIND

Wyobraźcie sobie grę, która tak naprawdę nie jest do końca grą, z grafiką, której styl trudno określić. Ponoć czymś takim ma być BLUE ICE (CD). Na rozwiązanie czekają łamigłówki, całość rozgrywa się w surrealistycznej scenerii (sami autorzy porównują ją do obrazów Dalego). Prościutki sterownik oraz pewna dowolność w poruszaniu się po świecie fantazmów stanowią mocne punkty owego eksperymentu. Nowo powstała grupa ART OF MIND przypomina pod względem ambicji TERRA NOVA, czyli twórców LABYRINTH OF TIME.

BETHESDA SOFTWORKS

Firma zamierza zamknąć swoją wiekopomną trylogię – po TERMINATOR 2029 oraz TERMINATOR RAMPAGE na rynku pojawi się wkrótce TERMINATOR: FUTURE SHOCK. Gra ma posiadać płynny obrót o 360 stopni, prowadził będziesz grupę wyrośniętego już Johna Connora przez 40 poziomów. Ale to nie wszystko, bo dodatkowo wystąpią sekwencje jazdy samochodem oraz latania, na razie nie wiadomo jeszcze czym. Ów super(s)hit wydany zostanie nie wcześniej niż latem.

BLACK LEGEND

Godnym konkurentem dla SENSIBLE SOCCER może być FOOTBALL GLORY. Piłkarze wyglaszać będą nie zawsze cenzuralne boiskowe teksty, pojawi się mnóstwo małych acz zabawnych animacji. Oczywiście będzie można wybierać sobie drużynę, zmieniać ustawienia i taktykę swoich podopiecznych.

BULLFROG

MAGIC CARPET cieszy się na całym świecie powodzeniem, nic zatem dziwnego, że wkrótce ukaże się pakiet 25 dodatkowych misji zgrupowanych pod tytułem HIDDEN WORLDS. Zmagania przeniosą się w mroźną scenerię, palmy i plaże zastąpione zostaną przez lodowce i śnieżne szczyty. Wymienione zostaną potwory, pojawią się też nowe czary.

DIGITAL INTEGRATION

Grupa autorów TORNADO zabrała się tym razem za robienie symulatora helikoptera, czego efektem będzie wydany wiosną GUNSHIP APACHE. Gra ma posiadać wysoki stopień realizmu, zawierać ponad 100 misji z podziałem na kampanie (Korea, Jemen), których celami wyznaczone zostaną głównie obiekty naziemne, nie zabraknie również potyczek w powietrzu. Grafika choć SVGA, prezentuje się na razie surowo, będzie można za to grać na sieci aż w 16 osób.

INTERPLAY

Tim Curry grał w latach siedemdziesiątych słodkiego transwestytę z Transylwanii w kultowym dziś filmie ROCKY HORROR PICTURE SHOW, u schyłku swej aktorskiej kariery podkładał głos w grze GABRIEL KNIGHT, zaś obecnie zagra w „interaktywnym spektaklu" FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (CD). Gracz wciela się w postać potwora katowanego przez swego stwórcę, którego odtwarza wspomniany Curry. Ów wypełniony sekwencjami wideo produkt ma do zaoferowania zagadki w stylu THE SEVENTH GUEST.

LUCASARTS

Już prawie gotowe są kolejne kampanie do TIE FIGHTER – DEFENDER OF THE EMPIRE. Głównym negatywnym bohaterem stanie się admirał Zaarin, jego zbuntowana flota zaczęła zagrażać Imperium. Główne dodatki to nowe jednostki (np. Missile Boat) oraz kilka ładnie zrobionych scen przerywnikowych pomiędzy misjami.

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU MORTAL KOMBAT 2

Ogłoszony w SS'21 konkurs na tajny cios przenoszący przez portal w wersji na Amigę, cieszył się ogromnym zainteresowaniem. Widać, że wszystkim uczestnikom udało się przejść do tajnej komnaty Goro's Lair i walczyć z postacią Smoke, jednak większość zrobiła to przypadkiem. Prawidłowa odpowiedź brzmi:

uderzyć przeciwnika ciosem UPPERCUT (D + F), a gdy będzie w powietrzu lecąc prosto na platformę i w prawym górnym rogu pojawi się głowa programisty, wykonać D + F.

Pierwszy nadesłał ją **Rafał Kaleta** z Torunia, który jako nagrodę otrzymuje oyginalną grę MORTAL KOMBAT 2 na Amigę, ufundowaną przez dystrybutora – firmę MIRAGE. Gratulujemy i dziękujemy za udział w naszym krwawym konkursie.

Dziękujemy też za listy następującym osobom (i pozdrawiamy dziewczyny!):

Łukasz Anczkiewicz, Krystian Aparta, Jarosław Armada, Dariusz Banasz, Mateusz Basta, Radosław Bednarek, Piotr Bek, Paweł Bicki, Igor Bieliński, Grzegorz Biernut, Bartłomiej Bitkowski, Marcin Blaut, Marcin Błaźniak, Paweł Bojarski, Anna Budzisz, Bartłomiej Broński, Karol Brzoskowski, Paweł Cander, Łukasz Chmielewski, Przemysław Chmielik, Maciej Chorostowski, Marek Chybiński, Michał Ciastoń, Artur Cichy, Marcin Ciężarkiewicz, Łukasz Ciołek, Damian Ciszek, Michał Cybulski, Piotr Cyrboń, Andrzej Czachor, Kamil Czajka, Jarosław Czarnecki, Tomasz Daniec, Tomasz Dąbrowski, Marcin Dobruk, Artur Domański, Przemysław Drużyński, Krzysztof Dworak, Wojciech Dymek, Adam Dyniszuk, Maciej Elmrych, Tomasz Fiuk, Wojciech Feliszewski, Łukasz Fontański, Krystian Frankowski, Maciej Frytczak, Gambit, Krzysztof Gaweł, Roman Gawlik, Piotr Gibas, Marek Golasz, Sebastian Gonera, Patryk Gontarski, Piotr Groblewski, Marek Gronowski, Przemysław Grudnik, Krzysztof Gruszczyk, Marcin Gryz, Maciej Gutmacher, Michał Gwozdek, Marek Haberko, K. Hadaczek, Sebastian Handzlik, Sebastian Hat, Daniel Hibner, Mariusz Horeglad, Dominik Huczek, Andrzej Hyrczyk, Bartosz Jabłonka, Tomasz Jagodziński, Jacek Jaśkowski, Arkadiusz Jazdończyk, Przemysław Jungfer, Piotr Juszyński, Paweł Kasperowicz, Grzegorz Klęsk, Marcin Knapik, Piotr Kocurek, Łukasz Koniszewski, Andrzej Korciwo, Paweł Kordal, Grzegorz Kornacki, Damian Kornaś, Tomasz Kornuta, Tomasz Kornicz, Grzegorz Kosiorek, Michał Kowalczyk, Daniel Kownacki, Piotr Kozłowski, Michał Krasnodębski, Artur Krawczun, Jaromir Krzyszczak, Grzegorz Kubieniec, Bartłomiej Kuczyński, Piotr Kuczyński, Marcin Kurpiewski, Rafał Kurt, Rafał Kuśnierczyk, Hubert Kwolek, Dariusz Lacher, A. i K. Lemanowicz, Marcin Lewandowski, Rafał Lipiński, Tomasz Lisowski, Marcin Leszczyński, Grzegorz Łannik, Daniel Łepkowski, Michał Łojko, Tomek Łopuszański, Artur Łuczyński, Adam Łudzeń, Krzysztof Łukomski, Radosław Maciuk, Bartosz Majowski, Marcin Małecki, Łukasz Mamełka, Paweł Mendera, Dariusz Mielnicki, Łukasz Mierzwa, Michał Minta, Konrad Misztela, Przemysław Mulka, Piotr Murawski, Krzystof Mustwiło, Ewa Myśliborska, J. Nalewajka, Dariusz Noszczyk, Bartosz Nowaczewski, Dariusz Okołowski, Maciej Oksieńciuk, Maciej Olchowik, Tomasz Oracz, Zbigniew Osiak, Piotr Ostatek, Aneta Otulak, Jarosław Piec, Marek Piekarewicz, Marcin Pierzchała, Andrzej Piguła, Damian Pieszczyński, Adrian Piotrowski, Piotr Pisarek, Piotr Podbielski, Mariusz Pośpiech, Przemysław Preiss, Piotr Przybylski, Daniel Radziejewski, Łukasz Rajwa, Andrzej Redczak, Paweł Ręcławowicz, Andrzej Romaniuk, Marcin Rzepka, Maciej Rusin, Krzysztof Rusinek, Grzegorz Rutkowski, Damian Rybarczyk, Wiktor Salmonowicz, Michał Sarnat, Piotr Sawicki, Adrian Sawicz, Łukasz Sączek, Tomasz Schubowski, Tomasz Sikorski, Robert Siuta, Mariusz Skalbaniok, Szymon Skirtun, Paweł Sławski, Michał Słowik, Wojciech Sobczak, Andrzej Sobczyk, Sebastian Sobkowiak, Bartłomiej Sochaj, Marcin Stawicki, Michał Stelmuch, Tomasz Stępień, Paweł Szaleśny, Dariusz Szarmach, Łukasz Szatan, Filip Szołomicki, Kuba Sztechmiler, Marcin Szwed, Wojciech Szymanowicz, Marcin Ściechowski, Dariusz Ściechowski, Sebastian Tarczyński, Przemysław Tomczak, P. Trol, Rafał Turowski, Marcin Tymorek, Maciej Wajnrich, Dawid Wakyszyński, Przemysław Walasek, Tomasz Waligóra, Sebastian Waligórski, Paweł i Tomasz Warpechowski, Paweł Wawrzewski, Grzegorz Wąchała, Piotr Wąsiewicz, Tomek Wechman, Tomasz Wesołowski, Łukasz Wiącek, Dawid Wicha, Krzysztof Wikło, Arkadiusz Wilk, Ola Wiśniewska, Łukasz Wiśniewski, Bartosz Wiśniowski, Jarosław Wiśniowski, Piotr Wojtania, Bartosz Wolski, Marcin Woronik, Wojciech Wrona, Gerard Wróbel, Maciej Wróbel, Maciej Wybrański, Łukasz Wysocki, Kuba Zaczek, Jarosław Zapisek, Monika Zimińska, Łukasz Żebrowski, Tomasz Żuk, Mariusz Żukowski

Redakcja

MICROPROSE

1942: THE PACIFIC WAR wzbogaci się o nowe scenariusze zatytułowane THE PHILIPPINE ISLANDS AND NEW GUINEA. Ciężar gatunkowy programu jest spory – ponad 300 misji, kilka nie występujących wcześniej samolotów (np. Kawasaki KI-61 czy Curtis P-40F Warhawk, jeśli komuś to cokolwiek mówi). Wprowadzone zostaną kosmetyczne poprawki dotyczące pracy silnika, będzie też można fruwać jako skrzydłowy.

W historii świata najlepszymi okazywały się gry same w sobie proste, ale mogące tworzyć niemal nieskończone warianty rozgrywek – przykładem szachy albo GO. Podobnie ma się mieć sprawa z najnowszym produktem MICROPROSE – MAGIC: THE GATHERING, choć może w nieco mniejszej skali. Jest to gra w karty (ponad 1000 różnych) oparta na motywach fantasy. Każdy z uczestników otrzymuje na początku 20 punktów życia i jego zadaniem jest zredukowanie tychże u przeciwnika. Można tworzyć czary, przyzywać pomocników z zaświatów. W Stanach ten rodzaj rozrywki jest na tyle popularny, że organizuje się turnieje poświęcone konwencjonalnej odmianie MAGIC.

PSYGNOSIS

Zapowiedź pojawienia się nowej wersji TIR NA NOG stanowi największą niespodziankę wydawniczą miesiąca. Przypomnijmy, że gra pierwotnie ukazała się w 1984 r. na Spectrum, oparta na celtyckich legendach akcja rozgrywała się w tytułowej Krainie Młodości, dotyczyła zmagań Cuchulainna z wcieleniem zła Sidhe. Dość powiedzieć, że są tacy, którzy po dziś dzień uważają ową grę za przebój wszechczasów. Współczesną wersję TIR NA NOG robi ten sam zespół co poprzednio, gra zawiera ponad 200 lokacji, poruszanie bohatera odbywa się w sposób znany z przygodówek, do rozwiązania będą zagadki słowne. Autorzy wyjaśniają, że grafikę przygotowują metodą collage – fotografie zostają lekko podmalowywane farbami i dopiero potem skanowane, co ma mieszać bajkowość z rzeczywistością. Czy atmosfera dawnego TIR NA NOG zostanie odtworzona, dowiemy się w okolicach maja.

Jest rok 2112 (ale wymyślili), fotonowe sondy przekazują sygnały o odkryciu śladów obcej cywilizacji na jednej z planet. Wysłane zostają posiłki, wśród których jesteś ty, by pomóc w zbieraniu informacji. Niestety, na owej planecie czeka już garnizon cyborgów zaprogramowanych na zabijanie każdego obcego. W strzelaninie 3D zatytułowanej PYROTECHNICA autorzy zapowiadają rzeczy takie jak cieniowanie Gourauda czy light sourcing, co w tym przypadku ma wpłynąć na jakość eksplozji. Będzie dostępnych multum broni, do tego trashowa muzyczka techno.

SSI

Firma zmieniła profil swej działalności i odkładając na bok eksploatowane dotąd schematy AD&D, zamierza zaatakować z WORLD OF ADEN: THUNDERSCAPE (CD). SSI podobno stworzyła cały moduł opisujący nowy świat, wspomniany projekt ma stać się zaczynem długiej serii. Drużyna rzucona w nieprzyjazne tereny zmuszona będzie stawić czoła geniuszowi zła o imieniu Darkfall. Potwory opracowuje się na stacjach graficznych, będą one zapewne wyglądały dziesięć razy lepiej niż połamańcy z MENZOBERRANZAN, który wykonywali trzy, góra cztery ruchy. Do gry dołączona zostanie obszerna encyklopedia z opisem świata Aden, wszystko to powoduje, że SSI określa swój produkt jako multimedialny. Mamy nadzieję, że WORLD OF ADEN okaże się znacznie lepszy, niż inny z ostatnich eksperymentów SSI – fatalny ALIEN LOGIC: SKYREALMS OF JORUNE (CD).

VIRGIN

Firma MECHADEUS (wydała mało popularny w Polsce CRITICAL PATH) proponuje THE DAEDALUS ENCOUNTNER (CD), filmówkę s-f, w której do głównej roli zaangażowano słodziutką Tia Carrere, znaną ze „Świata Wayne'a" i „Prawdziwych kłamstw", skąd pamiętamy ją jako współpracowniczkę terrorystów. W DEADELUS Tia jest samowystarczalną najemniczką, nasyłani na nią płatni mordercy znikają jak kamfora. Teraz pojawia się misja uratowania statku kosmicznego, który niechybnie zmierza ku katastrofie z supernową. Nieważne, że nie trzyma się to kupy, liczy się, że na ekranie będą odziani w skóry zabójcy z laserami w łapach. Gra ma być wyjątkowo mocna.

Pietia Miczowicz



UWAGA! UWAGA!

KONKURS STAR TREK

WYGRAJ KOMPUTER PC 486

Firmy ITI CINEMA oraz IPS COMPUTER GROUP zapraszają do wzięcia udziału w konkursie. Odpowiedz na poniższe pytania, a masz szansę wylosować komputer PC 486 lub jeden z dwudziestu zestawów zawierających gry, kasety video i koszulki Star Trek.

Pytania konkursowe:

1. Wymień nazwiska dwóch kapitanów statku USS Enterprise pojawiających się w filmie „Star Trek Pokolenia".

2. W którym roku miała miejsce telewizyjna premiera „Star Trek"?

3. Która znana firma amerykańska wydała ostatnio wersję komputerową Star Trek – „Star Trek: The Next Generation"?

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres:
ITI Cinema
00-004 Warszawa
ul. Marszałkowska 138
w terminie do 15 maja 1995 r.
nagrody czekają!

TRZYNASTA PRACA HERKULESA

Z Adrianem Chmielarzem z firmy METROPOLIS, autorem gier TAJEMNICA STATUETKI i TEENAGENT rozmawiają Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

– Jesteś obecnie czołowym polskim autorem gier. Wielu marzy o podobnej karierze, ale mało komu wystarcza wytrwałości i umiejętności, by dopiąć celu. Czy od początku wiedziałeś do czego dążysz?

– Z komputerami zacząłem się zapoznawać jeszcze w podstawówce. Swoje pierwsze kroki stawiałem na szkolnym Spectrum. Pamiętam jak napawałem się obrazkami z gier na łamach Przeglądu Technicznego. Dużym przeżyciem był dla mnie poznański Polcon w 1985 roku. Po dłuższym czasie dopchałem się tam do gry STAR WARS. Byłem wtedy zieloniutki, mimo to jako jedyny na sali przeszedłem pierwszy etap. Wyobraźcie sobie, że grałem w PYJAMARAMA nie wiedząc, że można brać przedmioty.

– Kiedy nadszedł moment, że wciągnęło Cię to na dobre?

– W drugiej klasie ogólniaka zacząłem chodzić na kółko komputerowe, a w domu miałem pożyczonego Timexa od kolegi. Z zapałem czytałem starego „Komputera", szczególnie podobał mi się czterostronnicowy opis gry Dragontorc i mapy do Great Escape. Wkrótce zacząłem zasypywać redakcję materiałem do rubryki POKE n,oo. Pierwszym poważniejszym krokiem, było opracowanie gry edukacyjnej na Amigę i C64 pt. „Twój Pierwszy Angielski".

– Potem przejrzałeś na oczy i przeszedłeś do właściwej branży, atakując rynek grą TAJEMNICA STATUETKI. Jaką obrałeś taktykę na rozegranie tego ruchu?

– Od początku wiedziałem jedno: jeśli mam już coś robić, to z rozmachem. Zdjęcia strzelaliśmy przez dwa tygodnie w Saint Tropez, a w prasie szły wyłącznie reklamy na całą kolumnę. Celem propagandowym było rozsławienie nowo założonej firmy Metropolis. Najwięcej roboty pochłonęła nam profesjonalna obróbka zdjęć, np. na oryginalnej fotce z fontanną był mój kolega, którego trzeba było wyretuszować. W grze nie ma po nim śladu.

– Po ciężkiej pracy przyszedł czas na laury. Po wydaniu TAJEMNICY STATUETKI listonosz musiał się pewnie sporo nadźwigać, nosząc worki poczty dla firmy?

– Rzeczywiście, zostaliśmy zawaleni listami. Jeden gracz uciekł ze szkoły na dwie doby, żeby skończyć TAJEMNICĘ i wcale nie był to odosobniony przypadek. Korzystając z okazji chciałbym podziękować wszystkim sympatykom za odzew. Mimo że grę przetestowaliśmy bardzo dokładnie, nie uniknęliśmy kilku błędów językowych i w końcówce nie można było drugi raz zebrać okruszków. Oczywiście natychmiast wypuściliśmy poprawioną wersję. W ciągu roku sprzedało się ponad 4000 sztuk gry, jak na polskie warunki to ogromny sukces. Dla przykładu zachodnie gry sprzedają się w Polsce w nakładach góra 2000 sztuk. Zdobyliśmy też wtedy pierwsze kontakty handlowe w Niemczech i Holandii.

– Poszedłeś za ciosem i w dwa lata po pierwszej grze wydałeś kolejną, o wiele dojrzalszą. TEENAGENT jest animowaną przygodówką z prawdziwego zdarzenia, na tyle dobrą że pokusisz się pewnie o wydanie wersji eksportowej?

– TEENAGENT był od samego początku obliczony również na Zachód. Miałem już konkretne propozycje umowy od angielskiego Epic Megagames, ale nic z tego nie wyszło. Pierwsze recenzje wewnętrzne TEENAGENTA okazały się bardzo przychylne, ale nie dobiliśmy targu. Sytuacja nie jest łatwa, bo nas nie interesują firmy małe, a my z kolei nie interesujemy jeszcze firm dużych. Wydaliśmy więc grę jako shareware, a jest to produkt, który spełnia normy zachodnie. Oferujemy między innymi różne formy płatności, np. karty kredytowe. Najdroższy shareware, DOOM ma cenę $40.00. TEENAGENT będzie kosztował $29.99 albo $34.99, przy czym podkreślam, tej klasy przygodówki sharewarowej nie wydano nigdy.

– Jakie problemy można napotkać przy tworzeniu angielskich odpowiedników polskich tekstów?

– Są to kompletnie różne języki, szczególnie jeśli chodzi o dowcipy. Amerykanin nie zrozumie przetłumaczonego żywcem Rambo-nóż, u nich to się nazywa Swiss Army Knife. W wersji polskiej jak schodzi się do piwnicy, to na beczkach jest napisane pieprz, nie pieprz. Po angielsku byłoby bez sensu, więc zamiast tego jest Salt'n'Peppa. W przyszłości najpierw będziemy robić wersję międzynarodową, później ja wezmę się za dowcipy polskie i zatrudnię jakiegoś Anglika, żeby zrobił angielskie.

– W ciągu pierwszych dwóch tygodni sprzedaży w Polsce rozeszło się 1000 egzemplarzy. Jakie decyzje projektanta gry leżą u podstaw tak udanego tytułu?

– Przede wszystkim zadbałem, by nie popełniać starych błędów. TEENAGENT był już testowany przez kilkadziesiąt osób o różnym stopniu zaawansowania. Startowaliśmy z założeniem, że TEENAGENT musi mieć klasę gier LUCASARTS, szczególnie jeśli chodzi o nieprzeciętne możliwości zachowywania się bohatera. Przyjąłem, że jeśli gra ma mieć duże wzięcie, to musi zawierać trochę miłości, dużo zabawy i dowcip oraz szczyptę tajemnicy.

– Opowiedz nam o technicznej stronie tego niemałego przecież przedsięwzięcia.

– TEENAGENTA pisałem w całości w assemblerze, dzięki czemu gra jest objętościowo mała i chodzi już na AT. Z assemblerem jest tak, że jeśli program nie działa, to znaczy, że w 99% winny jesteś ty. W TEENAGENCIE na początku był jeden plik, który się rozrastał. Zaczynam od tła, piszę driver do myszy, potem dodaję bohatera, określam ścieżki którymi się może poruszać, wprowadzam cieniowanie, itd. W praktyce wygląda to tak, że dodaję w źródłach jedną literkę, kompiluję, sprawdzam i tak na okrągło.

– Do takiej pracy potrzeba specjalistycznych narzędzi. Jak wygląda warsztat pracy programistów Metropolis?

– Cóż, posiadamy zaawansowane użytki do linkowania plików, przeglądarki do animacji i masę innych. Liczą się małe programy, perełki, które robią dokładnie to co chcemy. Dla przykładu w TEENAGENCIE zastosowałem darmowy paker internetowy, który jest lepszy od pkzipa. W tej grze wielokanałową muzykę robiliśmy jeszcze sami, do następnych kupujemy profesjonalne drivery muzyczne. Po co odkrywać koło na nowo, skoro można mieć gotowe, a niedrogie. Dobry moduł muzyczny kosztuje około $500.

– Grającemu w TEENAGENTA od razu rzuca się w oczy świetna animacja. Bohater rozgląda się na boki, pływa, skacze... jak to zrobiliście?

– Marek Hopper to tak naprawdę mój młodszy brat. Nakręciliśmy kamerą sekwencje chodzenia. Później przy pomocy VideoBlastera przerzuciliśmy materiał video na komputer i zastosowaliśmy technikę rotoskopingu. Marek rzeczywiście potrafi wykonać wiele czynności, np. samo wsadzanie przedmiotów do kieszeni jest robione na kilka sposobów.

– TEENAGENT nie jest typową grą adventure, miejscami trzeba mocno wysilać mózgownicę.

– Mam specyficzny pogląd na zagadki w grach. Uważam, że jeśli mamy drzwi i klucz, to nie wsadza się klucza w zamek, tylko np. trzeba nim zastukać. W TEENAGENCIE jest np. ostrzenie sierpa o studnię. Zagadki powinny się opierać na skojarzeniach, żeby nie prowadziła prosta droga do wszystkiego. Musi jednak być zachowana logika, żeby nie było bezsensownych numerów jak w GOBLINS 3. Podobały mi się natomiast pierwsze GOBLIIINS. Gracz siedział i musiał kombinować. Czasami tak jak w TEENAGENCIE po użyciu sierpa na studni, dopiero po obejrzeniu widać, że to jest możliwe. Nie znoszę gier, w których się ginie, zwłaszcza denerwowało mnie to u SIERRY – jaki jest sens uśmiercania bohatera, jeśli za moment pojawi się opcja Restore? Ważne jest też zachowanie proporcji pomiędzy zagadkami a tzw. przedłużaczami typu wałęsanie się po labiryncie. Dobre pod tym względem są gry LUCASARTS, np. w SAM & MAX możesz jechać drogą, ale nie musisz.

– Czy według Ciebie TEENAGENT jest grą trudną?

– Ludzie grając non-stop kończą go w dwa, trzy dni, czyli dokładnie tak jak chciałem. Nie powinni być zawiedzeni grą, w razie problemów mogą zadzwonić na nasz hotline. W TEENAGENCIE jest szereg chwytów psychologicznych. W samochodzie w wiosce znajdują się dwa przedmioty, na wierzchu leży grzebień, który się do niczego nie przydaje. Gracze zadowoleni, że już tu coś znaleźli, pomijają zwykle lewarek.

– Grafika to nie tylko bohater, większość każdej planszy zajmuje misternie narysowane tło. Komu to zawdzięczamy?

– Wszystkie tła przygotował Andrzej Dobrzyński, autor z Gdańskiego Klubu Fantastyki. Na codzień robi on rysunki do fanzinów, miał nawet w USA wystawę swoich prac. Andrzej ma skłonność do horroru, w TEENAGENCIE wyjątkowo go pohamowaliśmy. Jego ulubionymi motywami są np. skalne twarze, które w grze można zobaczyć w jaskini. Wydaje mi się że talent Andrzeja został w pełni wykorzystany – powstały obrazki zarówno przyjemne dla oka, jak i posiadające pewien nastrój.

– I rzeczywiście one żyją, widać, że wplątałeś tam co się da: salutujący łapką jeż, motylki, rodzinka kretów w jamie oraz całą masę innych małych animacji. Naszym zdaniem to największa zaleta TEENAGENTA.

– A wychwyciliście najlepszy numer? W leśniczówce, gdzie zostały odwrócone kierunki, obraz wygląda jak okno i odwrotnie. Grafik się pomylił, ale zostawiliśmy to w wersji końcowej. Jeśli poczeka się 30 sekund, to na obrazie skacze pikslowej wielkości rybka, tak jakby to był rzeczywiście widok na jezioro. Zdaję sobie sprawę, że odkryje to jeden na stu graczy, ale właśnie takie szczegóły powodują, że gra staje się kultowa. W TEENAGENCIE jest tego mniej niż planowałem, początkowo sądziłem że samo skończenie to byłaby tylko połowa gry, a resztę stanowiłyby sekrety, które gracz może odkryć sam. Można byłoby np. użyć sierpa na myszce. Zabrakło nagro-

dy za najgłupszy pomysł, jakim jest użycie grzebienia na lesie. Do TEENAGENTA można było dodać jeszcze wiele rzeczy. Chciałem wstawić digitalizowany szum wody, śpiew ptaków. Myślałem również o wprowadzeniu punktacji, ale fizycznie nie daliśmy rady. Każdą grę można ulepszać w nieskończoność, ale przychodzi moment, gdy trzeba powiedzieć stop.

– W każdym z trzech etapów gry fukcjonuje podstawowy motyw muzyczny, ale gdzieniegdzie pojawiają się dodatkowe kompozycje.

– Tutaj wychodzi znów nasz sposób poważnego potraktowania gracza. Na wyspie jest świetny kawałek reggae, który trwa ponad trzy minuty. Muzyk pisał go ze świadomością, że większość graczy zrobi co trzeba i odpłynie. Ci którzy poczekają nie będą żałowali. Podobnie jest kiedy włączają się napisy końcowe. Jestem bardzo zadowolony ze ścieżki dźwiękowej do TEENAGENTA. Moją ulubiona muzyczka pojawia się gdy Marek wchodzi do posiadłości.

– Wybiegnijmy trochę w przyszłość. W powstającej grze TAJEMNICA STATUETKI 2 sprzed monitora kodera przechodzisz na fotel producenta. Jakie nakreśliłeś wytyczne dla nowej gry?

– Postanowiłem zderzyć mentalność bohatera pierwszej części, Amerykanina polskiego pochodzenia z naszą rodzimą rzeczywistością w sześć lat po przełomie. John Pollack wyrwał u szefa zasłużony urlop i postanowił spędzić go u przyjaciela w Polsce. Przyjeżdża do zamku położonego nad mazurskim jeziorem. Gdy dociera na miejsce, karetka właśnie odwozi jego znajomego, który w niejasnych okolicznościach spadł ze schodów. Sytuacja wygląda więc tak: gość jest sam w obcym kraju, nie ma dachu nad głową, nie bardzo wie co dalej robić.

– Będziesz się w takim razie trochę podśmiewał z tak zwanych polskich paradoksów?

– Nie, chodzi raczej o pokazanie w ironicznym świetle rzeczy, które dzieją się w całej Europie Wschodniej, czy to w Rumunii czy w Polsce. Na Zachód będę przemycał pewne polskie elementy. Janosika oglądałem, teraz co tydzień oglądam Klossa. Tylko, że z grami jest inaczej, muszą się one sprzedawać wszędzie, w Polsce czy w Zimbabwe. Musisz więc wykonując ten zawód starać się, by produkt był jak najbardziej uniwersalny. Są wyjątki, w DAY OF THE TENTACLE Amerykanie pokazali, że mają cały świat w dość głębokim poważaniu. Ale generalnie słowo komercja powinno oznaczać, że twórca kieruje się szacunkiem dla odbiorcy. Zaznaczam, że nie jesteśmy skłonni do pewnych kompromisów w imię sukcesu produkcji. Nigdy nie zgodzilibyśmy się na przykład na ukrywanie faktu, że gra pochodzi z Polski.

– Chodzą słuchy że w TS2 będzie mocny wątek okultystyczny.

– Na tym etapie mogę tylko zdradzić, że wdarłwszy się do rezydencji, Pollack znajdzie zakurzony pamiętnik. Zapiski mówią o mrocznej średniowiecznej legendzie związej z dziejami zamczyska. Miejsce jest nawiedzone duchem okrutnie zgładzonej córki dzielnego rycerza, który strzeże ukrytego skarbu. Historia jest dosyć rozbudowana i mam nadzieję ciekawa.

– Czy możemy się spodziewać znacznej poprawy jakości grafiki w stosunku do części pierwszej?

– W planach przewiduję rozdzielczość 640x480 z pełną syntezą mowy. Może zrobimy sceny bitewne z przeszłości, na pewno nie będzie jednak sztucznych białych bród jak w BETRAYAL AT KRONDOR. Taką jakość można uzyskać tylko w wydaniu na CD-ROM. Prawdopodobnie ukaże się też okrojona wersja dyskietkowa. Wyobrażam to sobie mniej więcej jak LOST IN TIME, tylko z obfitszymi i lepszymi animacjami. Będą digitalizowane wnętrza z ruchomymi detalami. Jeżeli coś zrobisz, pokaże się scenka. Najprawdopodobniej zdecydujemy się na postać, wędrującą po ekranie. Chciałbym stworzyć wyrazistą osobowość na miarę Indiany Jonesa lub Guybrusha Threepwooda.

– Zobaczylibyśmy wtedy po raz pierwszy Johna Pollacka. Jaki on właściwie jest, wydaje się że ma dużo twoich cech?

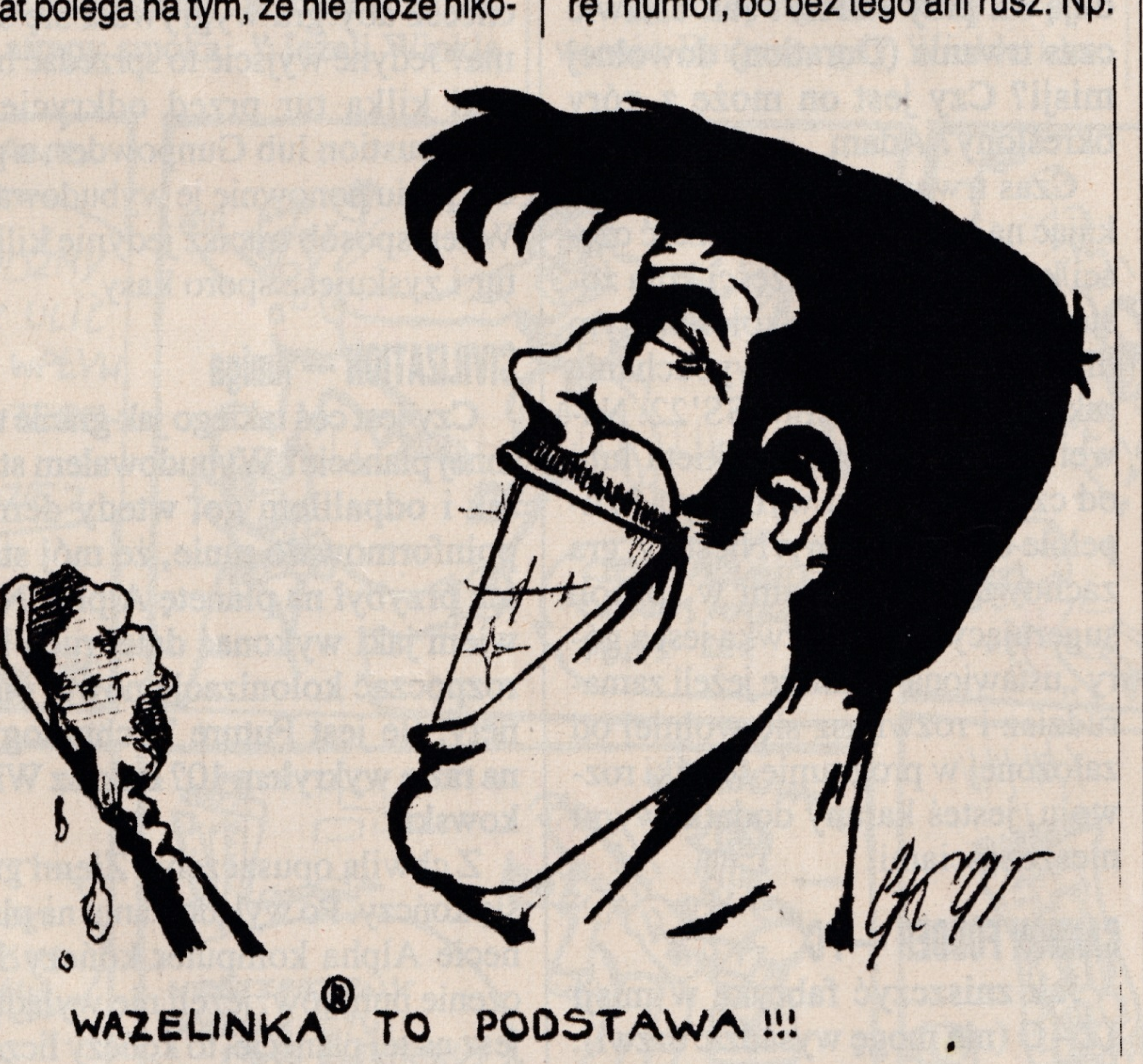
– Pollack jest agentem i jego dramat polega na tym, że nie może nikomu o tym powiedzieć. Kiedy próbuje poderwać na to barmankę, nic mu z tego nie wychodzi. Jest to facet bystry i dowcipny. Nie ma jednak życia Jamesa Bonda, który jedną kulą zabija trzech facetów, ma pieniądze i babki na zawołanie. W TS nie miał zbyt dużo sytuacji do popisu, ale w drugiej części Pollack wykręca solidne numery. Poza tym to zwykły gość, sądzę, że właśnie dlatego łatwiej jest się z nim graczom identyfikować.

– Czy trudno pogodzić pracę programisty gier, czy może ona iść w parze z kierowaniem firmą wydającą gry?

– Peter Molyneux jest dziś menedżerem firmy, a mimo to od czasu do czasu pisze kawałek kodu najnowszych gier BULLFROG. Chris Roberts, który pisał Wing Commander 1 i 2, w części trzeciej nie kodował, tylko był reżyserem. Ja oczywiście też mam własną wizję firmy i po TEENAGENCIE zamierzam zmienić trochę swój profil działalności. Nie dlatego, że uważam kodowanie za coś gorszego. Umiejętność programowania, rysowania i obsługi dźwięku to mało, muszą być dobre pomysły. Poszukujemy teraz głównie osób obeznanych w asemblerze i C. Z grafiki chcemy ludzi do obróbki bitmap i pracy na 3D Studio. Ze swej strony oferujemy szerokie kontakty, dobre podłoże finansowe i bardzo dobre warunki płacowe. Czas kolegów z podwórka się skończył, teraz można działać tylko w profesjonalnych zespołach.

– Porozmawiajmy o tym, w co grasz po godzinach. Nie jest szczególną tajemnicą, że uwielbiasz przygodówki, ale powiedz czego generalnie oczekujesz od gier?

– Ktoś kto programuje gry ma lekkie skrzywienie zawodowe. Gdy patrzę na nową grę, interesuje mnie zrealizowanie interfejsu, sposób w jaki ściemnia się ekran, synchronizacja animacji. Oczywiście skończyłem prawie wszystkie przygodówki, jakie dotychczas wydano, ale nie tylko. Pierwsze przykazanie, jakie dobra gra musi spełniać, to mieć atmosferę i humor, bo bez tego ani rusz. Np. w SYNDICATE grałem podczas pisania TS, bo wciągnęła mnie w czwarty wymiar, podobnie jak w DOOM. W grze musi być coś magicznego. Z tego powodu nie podobał mi się MYST, który był po prostu zbyt wyidealizowany.



– Dlaczego grałeś w DOOM?

– DOOM był realny. Strzały było słychać głośniej, ciszej. Oprócz tego podziwiam chłopaków z ID SOFTWARE za wykonanie programu. Mowił kiedyś Nienacki o swojej serii Panów Samochodzików, że musi być przede wszystkim rzeczywistość i od czasu do czasu tylko powiew fantastyki. Pamiętam też powiedzenie Stanisława Lema, że jeśli na trzeciej stronie opowiadania nie wiesz gdzie jesteś, to powinieneś przerwać czytanie.

– Jakiż więc jeden tytuł zabrałbyś ze sobą na bezludną wyspę?

– Uff, dla mnie to mordercze pytanie. Ale jeśli już miałbym się zmusić do wybrania z tego mrowia tytułów kilka najlepszych, to z pewnością jako pierwszego wymieniłbym SECRET OF MONKEY ISLAND. Jest to baza gier przygodowych. Jeśli grasz na flipperze, to odczuwasz kontakt wyłącznie z maszyną, a tutaj masz przygodę, miłość, ludzkie zachowania. A np. scenę z topieniem Guygrusha uważam do dziś za majstersztyk – równo w pięć min. przychodzą piraci, a w dziesięć ikonki się zmieniają na „Order Hintbook". To są rzeczy pokazujące, że autor szanuje swoją grę, daje każdemu kto odkryje te kruczki małe chwile radości.

– W czasach Spectrum grałeś też na pewno w tekstówki?

– Nie tylko na Spectrumie, na Pececie również. Będący formalnie tekstówką SPELLCASTING to najtrudniejsza gra jaką skończyłem. Jestem namiętnym fanem s-f, mam w domu 4 albo 5 tysięcy książek, straciłem już rachubę. Jestem więc przyzwyczajony do tekstu. Gdy w tekstówce dziewczyna wchodzi do pokoju, to wyobrażam ją sobie taką jak chcę. Podobają mi się produkcje firmy LEGEND, zwłaszcza ERIC THE UNREADY.

– Ostatnio dyskutowaliśmy w redakcji o grach SIERRY, co ty o nich sądzisz?

– SIERRA, hm... Pierwsza gra, która zdała egzamin to LARRY 6. W czasach interfejsu tekstowego miało się 15 podstawowych komend, a decydującym momencie musiałeś podać jakieś dziwne polecenie spoza nich – np. SPIN AROUND albo: pociągnij lewarek, ale słabo. W LARRYM podobała mi się jedność czasu i miejsca, poza tym lubię w przygodówkach gdy dane pomieszczenie jest wykorzystywane intensywnie. Tragiczny pod tym względem było w SIMON THE SORCERER, gdzie na początku miałeś dostęp do dziesięciu lokacji. Bliski ideału był system w KYRANDIA 2, która to gra zawierała etapy po kilka komnat. Coś podobnego zrobiłem w TEENAGENCIE.

– Już w następnym numerze zamieścimy pełne rozwiązanie do TEENAGENTA. Co sądzisz o takich opisach, może masz w planach wydanie konkurencyjnego hintbooka?

– W zachodnim systemie promocji gier jest miejsce zarówno dla hintbooków, jak i wykładających kawę na ławę solutionów. My dla graczy, którzy grając w TEENAGENTA utknęli, przygotowaliśmy jeszcze dodatkowo specjalną linię telefoniczną. Sądzę, że po waszym opisie nikt nie powinien mieć już wątpliwości, jak przejść tę grę.

– Dziękujemy za rozmowę i życzymy Ci, żeby TEENAGENT zdobył za granicą rozgłos nie mniejszy niż współczesne zachodnie przygodówki.

help
Galina radzi zbłąkanym

Drodzy Moi!

Dziękuję za wszystkie listy, szczególnie te z życzeniami na Dzień Kobiet. Jesteście prawdziwymi dżentelmenami, maładcami jak mawiał mój wujaszek Wania.

Odpowiadam dziś na bardzo wiele pytań, które zgromadziły się podczas mojego pobytu w sanatorium. Drodzy moi, ułatwicie życie sobie i waszej Galinie, jeśli będziecie dokładnie czytać opisy w SS. Duża liczba pytań wynika bowiem wprost z przegapienia czegoś w opisie. Zaznaczam takie miejsca, byście mogli samodzielnie sprawdzić.

Nie odpowiadam na pytania o kody zabezpieczające, ani o liczbę dyskietek. W pierwszej kolejności załapują się pytania do gier, o których już pisaliśmy — mam po prostu zgromadzone materiały. Nie przesiaduję natomiast w redakcji, bo lekarz zabronił mi wstawiać się na promieniowanie monitora. Ja również żałuję, że nie możemy nawet porozmawiać przez telefon. Jedynym kontaktem są gościnne łamy KGB.

Wasza Galina

ALADDIN — PC

Co zrobić, aby przejść poziom Cave of Wonders? Anonim

Należy unicestwić jabłkami czerwone kamienie trzymane przez szatany. Ogólnym jednak celem jest zdobycie lampy umieszczonej na szczycie góry.

BATTLE COMMAND — PC

Kiedy zniszczę cel główny, nie chce po mnie przylecieć śmigłowiec. Co mam robić? Adam Uchmanowicz

Może go nie widzisz, spróbuj go usłyszeć – na pewno jest gdzieś niedaleko, albo co gorsza już odleciał.

BENEATH A STEEL SKY — Amiga

Gdy jestem przy interfejsie Linka trzeba włożyć kartę ID w czytnik, a ja nie widzę żadnego czytnika. Gdy używam kartę na interfejsie nic się nie dzieje. Aptekarze

Spójrz na screen z podpisem „Prezydent tu u nas nie gości" w SS'13, widać na nim gołym okiem ów znajdujący się obok kabiny czytnik, w nim to właśnie masz użyć kartę ID.

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Jak rozwiązać w rozdziale 3 tajemnicę lunety i broszki – pająka? Obszedłem całą niemal Mikdemię i nie mogę znaleźć właściwego tropu. Do czego służy znalezione niedaleko Kenting Rush piwo w beczkach? Adam D. JR

Klucz do tajemnicy lunety i pająka znajdziesz właśnie w osadzie Kenting Rush, przy czym nie zajmuj się owym piwem. Szczegóły, jak okiełznać udającego kupca wodza Nocnych Jastrzębi Navona du Sandau, rozpracowuje opis w SS'15.

Co robić w podziemiach u Nighthawków? Czy da się przejść przez dziury w ziemi (w podziemiach)? Jak? Tomek Górecki

W siedzibie Nocnych Jastrzębi trzeba odszukać kufer, po jego otwarciu szyfrem Darkness, kończy się rozdział trzeci. Niektóre dziury da się przebyć z pomocą liny.

Jestem przy końcu 7 misji, gdzie trzeba zniszczyć Rift Machine. Zrobiłem wszystkie rzeczy zgodnie z opisem, aż do momentu, gdzie trzeba znaleźć iluzoryczną górę. Za Moreaulfem stoi most, za którym Patrus mówi mi, że jest to dziwne miejsce, a James czasem choruje. Czy to tam jej szukać? Boromir

Owa góra pomijając to, że jest iluzoryczna, jest również dodatkowo dobrze zakamuflowana. Znajduje się ona blisko rozwidlenia rzeki, obszukaj dokładnie teren, od strony wszystkich brzegów. Jeśli spostrzeżesz, że idziesz przez miejsce, w którym na mapie jest góra (na które normalnie nie da się wchodzić) – to właśnie tam.

BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE — PC

Dlaczego powyżej misji MANNED DOCKING rakiety eksplodują mi przy starcie? Jak ustawić czas trwania (Duration) dowolnej misji? Czy jest on może z góry określony? Adam

Czas trwania misji ustalasz klikając na podzielonym na sześć części kole. Im więcej części koła zostanie zaznaczonych kolorem, tym dłuższa misja. Co do wybuchania rakiet – patrz HELP w SS'22. Nawet jednak najlepsza rakieta lubi od czasu do czasu wybuchnąć zupełnie bez przyczyny. Niestety, gra zachowuje się czasami w sposób sugerujący, że rozgrywka jest z góry „ustawiona". Tzn. że jeżeli zamarudzisz i rozwijasz się wolniej od założonej w programie ścieżki rozwoju, jesteś karany dodatkowymi nieszczęściami.

CANNON FODDER — PC

Jak zniszczyć fabrykę w misji 12 – G (nie mogę wysadzić drzwi). Jet Fire

Stań trzema żołnierzami na trzech platformach. Wtedy przyleci helikopter i wysadzi całą tę fabrykę.

CASTLES — Amiga

Co zrobić, aby mieć więcej wojska? Gdy gram mam jedynie 10 z piechoty i 10 łuczników. Spostrzegłem też, że przy wojsku jest podany jego stan (np. biedny). Od czego to zależy? Maciek

Stan wojska zależy dokładnie od ilości pieniędzy jakie na nie przeznaczysz. Jeśli chcesz mieć więcej wojaków, musisz podnieść im płace.

CIVILIZATION — PC

Po wynalezieniu Gunpowder komputer wyrzuca ze wszystkich moich miast koszary Barracks. Fajnie, ale jednostki produkowane od tej pory nie mają statusu Veteran i przegrywają większość bitew. Drugi raz komputer wyrzuca koszary po wynalezieniu Combustion. Muszę dwa razy odbudowywać koszary, a ta operacja zwykle mnie wykańcza finansowo. Poza tym koszary odbudowane po raz drugi kosztują w utrzymaniu 2 razy drożej. Jędrzej Majer

Takie są zasady gry i nic na to nie poradzisz. I o to właśnie chodzi. Plac w środku wsi, na którym wojownicy wprawiali się w wymachiwaniu włóczniami to nie to samo co poligon wojsk pancernych. To normalna trudność w rozgrywce! Czy chcesz aby gra wygrywała się sama? Jedyne wyjście to sprzedać baraki kilka tur przed odkryciem Combustion lub Gunpowder, a po odkryciu ponownie je wybudować. W ten sposób tracisz jedynie kilka tur i zyskujesz sporo kasy.

CIVILIZATION — Amiga

Czy jest coś takiego jak granie na innej planecie? Wybudowałem statek i odpaliłem go, wtedy demo poinformowało mnie, że mój statek przybył na planetę Alpha. Nie wiem jaki wykonać dalej ruch by rozpocząć kolonizację nowej planety. Ile jest Future Technology, na razie wykryłem 10? Łukasz Witkowski

Z chwilą opuszczenia Ziemi gra się kończy. Po wylądowaniu na planecie Alpha komputer kończy liczenie punktów, jeżeli nie wylądujesz na tej planecie, to kończy liczenie dopiero w 2100 roku, więc najlepiej zgrać te daty. Future Technology jest nieograniczona liczba, ja mam zwykle po kilkaset. Możesz jednak zagrać w jej (nieoficjalną) część drugą, czyli w MASTER OF ORION. Tam możesz skolonizować tyle planet ile tylko zdołasz.

Jak (albo na jaki dysk) nagrać końcowy wynik, aby można go było odczytać w View Hall of Fame. Michał Mordka

Wystarczy odbezpieczyć dyskietkę z grą.

CLUE — Amiga

Jaki jest numer telefonu do matki? Maverick

W całej grze nie musisz używać ani jednego numeru telefonu. Twój bohater po prostu w odpowiednim momencie decyduje, że musi do danej osoby zadzwonić (w tym przypadku ma to miejsce po wynajęciu pokoju w hotelu).

DIZZY 2 — C-64

Dlaczego w opisie z SS'12 nie ma np. Tube of toothpaste i wielu innych rzeczy? Mr. BONUS

Gdyż są one niepotrzebne w samej grze.

Czemu, gdy wypłynę za obrazek „Jajko w słonej wodzie pływa" gra zawiesza się? Mr. BONUS

Przykro mi, ale z tego co wiadomo wersja piracka tej gry została źle przygotowana, przez co wiesza się przy nurkowaniu Dizziego.

DIZZY 3 — C-64

Czy jest inny sposób na przejście przez nosorożca? Udaje mi się go przeskoczyć raz na kilkanaście razy. Daję mu kość, ale on jej nie bierze. Sebastian Bogulas

Trzeba poczekać aż ruszy w twoją stronę, wtedy uciekasz, a nosorożec zacina się w norze.

DIZZY PRINCE OF YOLKFOLK — Amiga

Jak użyć magicznego papieru (magic carpet) do fruwania? Sadam

To nie papier tylko dywan, a używasz go startując z zamkowego tarasu.

Zebrałem 18 wisienek, gdzie reszta?

Poszukaj za krzakami, gałęziami i kamieniami, no i w chmurach.

ELITE — C-64

Na radarze statki są oznaczone dwoma kolorami. Żółte to normalne statki, a czerwone to statki przypominające stacje orbitalne. Nie mają one włazów i można je zniszczyć dwoma strzałami. Jak szukać prawdziwych stacji? Alien

Szukaj ich na orbitach.

ELITE 2 FRONTIER — Amiga

Po odwiedzeniu Bernard Star i powrocie na Ross'a, nie mogę dostać się na Bernard Stars, a autopilot z początku leci prawidłowo, a później następuje jakby odpychanie od Bernarda. Nie mogę wtedy też zadokować się na Solu. Co robić? Oktaw

A czy dostałeś pozwolenie na dokowanie?

FIELDS OF GLORY — Amiga 600

Proszę mi podać wymagania sprzętowe gry. Wojtyła

Dla Amig z układami ECS (500/500+/600) jest to 1 MB pamięci, dla Amig z układami AGA będzie to 2 MB, choć zaleca się FAST RAM oraz inne przyspieszenia.

GALAGA — Amiga

Czy i jak można uzyskać nieśmiertelność? Artur Zmyślny

Tak, używając ACTION REPLAY (cartridge do A500).

GOBLINS 2 — Amiga, PC

W planszy 2, kiedy zrywam muchomora Fingusem, on go zjada. Co zrobić, aby go nie jadł? Jerzy Zakrzewski

Najpierw trzeba dać pszczole płatek z drzewa, potem lecąc na pszczole zawieźć miód siedzącej na drzewie nimfie (wcześniej Winkle zrasza ją wodą). Nimfa odczaruje muchomora i dopiero wtedy gobliny będą mogły go sobie przywłaszczyć. Jeśli Fingus nadal będzie chciał go zjadać, niech tę czynność wykona Winkle.

Jak na planszy z Amoniakiem użyć rękawiczkę Fingusem na dziurze? Łukasz

Kliknij rękawiczką na dziurze po prawej, w czasie gdy Winkle po zajrzeniu do naprzeciwległej szczeliny będzie obrywał od Glotzioka.

Zacinam się na planszy z olbrzymim jaskiniowcem. Według waszego opisu Winkle powinien wejść przez szparę i zepchnąć drewnianą głowę z laski. U mnie, kiedy tam wchodzi to przez chwilę trzyma ją, a później puszcza, wychodzi i się awanturuje. Co robię źle? Pseudogoblin

Chodzi o to, żeby Fingus znalazł się na zawieszonej w powietrzu skałce kawałek na lewo od jaskiniowca, zaś Winkle na tej leżącej poniżej. Zrzucenie drewnianej głowy odbywa się w dwóch turach: najpierw na skalną półkę, potem z niej na lwa, by wykorzystać go jako katapultę.

Co zrobić z piłką (Baloon)? Fingus rzuca kamieniem, piłka odbija się od ziemi i łapie ją jakiś chłopaczek, który potem znika w domku. Trybcio

Chłopaczka trzeba w trybie natychmiastowym przyskrzynić poprzez wejście Winklem do drzwi, w których się chowa i niemal równolegle wejście Fingusem do drzwi położonych poniżej, by złapać gnojka w momencie gdy się tylko pojawi.

W SS'20 napisaliście: „Fingus idzie do sutereny, Winkle wchodzi do atrapy smoka..." Jeżeli Winkle wejdzie pierwszy, to Fingus nie chce wejść do sutereny i odwrotnie. Może ja gdzieś popełniłem błąd, proszę o wyjaśnienie tego problemu. Anonim

Owszem, popełniłeś błąd – wystartuj najpierw Fingusem, w trakcie gdy ten będzie szedł do sutereny, Winklem szybko rusz do atrapy smoka i zanim Fingus włączy przycisk w suterenie, Winkle usadowi się we wnętrzu potwora.

Utknąłem w 9 levelu (kraina snu). Zdobywam kulę do gry w kręgle, kładę ją na przykrywce i staję tam jednym z goblinów. Agrafka odpina się z ramy i spada na parasol. Co dalej? Jak zdobyć agrafkę? Jak wydostać Buffoona z bańki? Daniel Mrówczyński

Młody człowieku, koniecznie zainteresuj się SS'20, gdzie zamieszczone zostało lekarstwo na twoje zgryzoty! Mówiąc w telegraficznym skrócie: Bufona uwolnisz z pomocą agrafki, którą zdobędzie Fingus dolatując do niej na bańce mydlanej. Reszta – w opisie.

Jak polać kotlet eliksirem grzeczności? Zanim Fingus zdąży go wyjąć, kotlet pada. Michał Narłowski

Cały szkopuł jest w dobrym ustawieniu Fingusa, gdy Winkle kładzie gwóźdź na kufrze, na którym siedzi kucharczyk. Trzeba nagrać w tym momencie grę na dysk i próbować.

Jak przejść giganta tarasującego drogę do zamku? Do czego służy wino i kura? Mateusz Woźniak

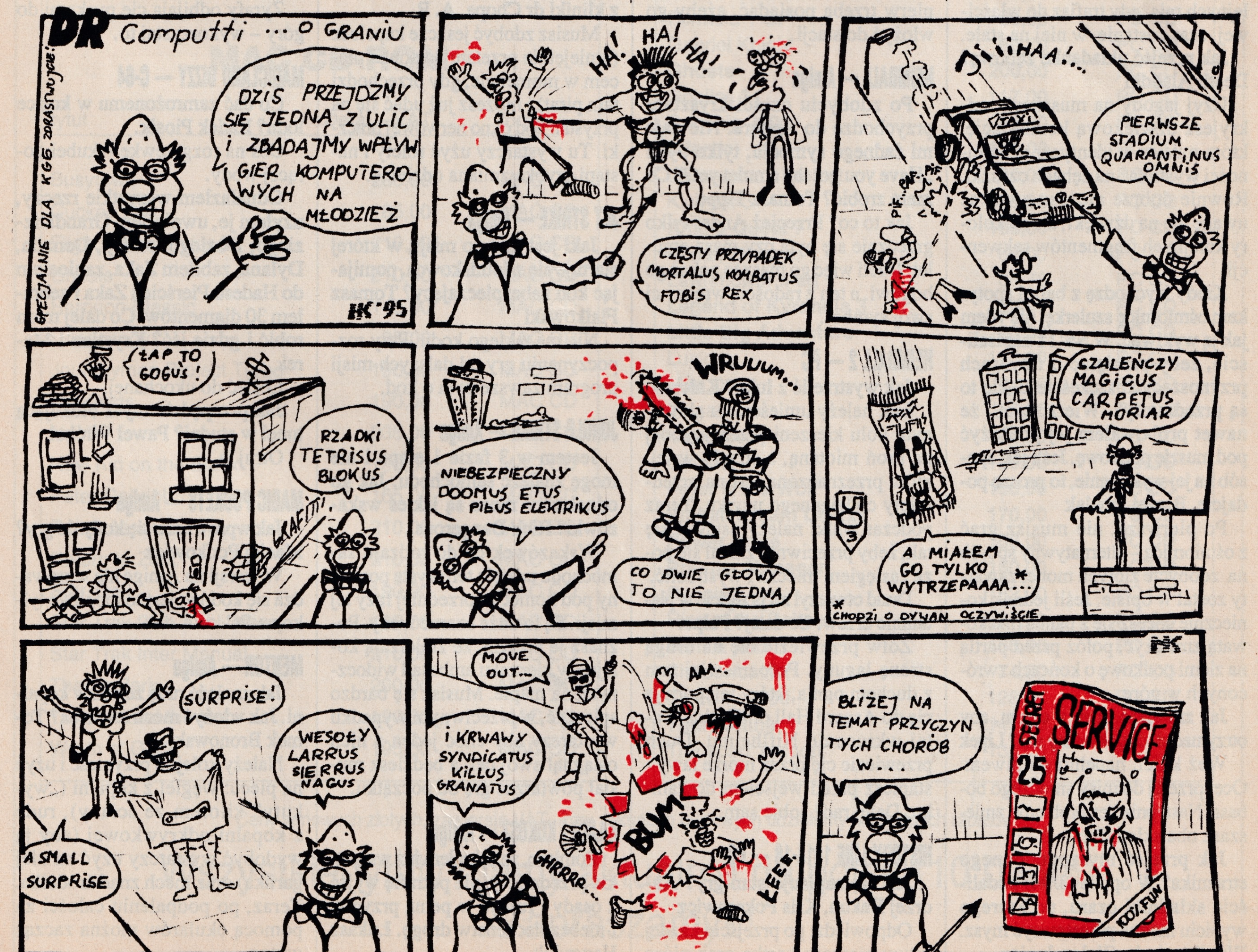
Gigantowi musisz dać wino i kiełbasę oraz wrzucić jajko do ogniska. Zajrzyj do SS'20.

W laboratorium u Tazaar'a nie potrafię nalać wody z gąbki do palącej się fajki. Każę Winklowi dmuchać do fajki, a kiedy fajka się pali wlewam Fingusem wodę z gąbki na żar, ale Fingus nie reaguje. Izabela Wysoka

Iza, co ty kombinujesz? Fingus wilgotną gąbką (namoczoną w tym co wylało się ze szkieletu po podłubaniu w nim wykałaczką) musi dotknąć wydobywających się z fajki oparów, a nie wylewać wodę na żar (?).

Na poziomie z gigantem jest kura. Nie można jej tknąć. Jak ją ujarzmić? Fisch

Proces ujarzmiania rozpoczyna Winkle chwytając kurę za kark, zaś dzieła dokańcza Fingus strzelając biedaczkę salcesonem w łeb, tę ostatnią czynność wykonując w momencie, gdy głowa kury („head" bądź „tete" zależnie od wersji) będzie na ekranie oznaczona.



GOONIES — Atari XE/XL

Jak przejść drugim ludzikiem do podziemi? Paul

Drukuj banknoty, potem błyskawicznie odskocz od maszyny i pędź na dół. Jeśli zrobisz to na pełnym gazie, uda ci się uciec przed grubą mamuśką.

Jak przejść 4 planszę, skoro co jakiś czas kamień ożywia jakieś ptaki, które mnie zabijają? Jumbo

Przed ptakami można się chować w pewnych miejscach, na przykład tuż przy wejściu do tej planszy. Celem jest skierowanie spadającego kamienia do dziury, dokonasz tego przełączając zastawki. Po trzykrotnym takim wyczynie zniknie ostatnia bariera i będziesz mógł przejść na poziom z czaszką, który jest znacznie trudniejszy.

HAND OF FATE — PC

Jak znaleźć złoto, którym trzeba zapłacić przewoźnikowi? Pulpet

Wszystkie części serii Fables & Fiends pełne są perfidnych podpuch i zmyłek, to co wymieniłeś stanowi jedną z nich. Może ci pomóc jedynie opis z SS'11.

Jakie czary są potrzebne do zrobienia tęczy i jak je wykonać? The Fighter, Maciej Ratowski

Potrzebne czary znajdziesz w swojej księdze, dodatkowym jest ametyst+jagody. Wlewaj je do kolejnych mis, gdy trafisz do właściwej, czar zostanie w niej na stałe.

Jak przejść układankę zębową? Death Aladdin

Użyj jagody na muszkach, odkryjesz dźwiękową kombinację, którą musisz w identycznej kolejności wystukać na zębach czaszki. Równie dobrze możesz zwracać uwagę nie na dźwięki, ale na kolory kolejnych fragmentów sekwencji.

Kiedy wychodzę z baru i spotykam ośmiornicę szulerkę, nie wiem jak ją wykiwać. W SS'11 napisaliście, żeby pamiętać o fetyszach przynoszących szczęście. Jakie to są przedmioty?. Wierzcie mi, że nawet próbowałem jej podłożyć pod muszlę podkowę. Jeśli jest sposób na jej wykiwanie, to proszę podajcie. Błażej Pawlak

Po pierwsze, nie musisz grać z ośmiornicą – alternatywny sposób na zdobycie złotych monet zawarty został w opisie. Jeśli jednak koniecznie chcesz się z panną mackowatą zmierzyć, połóż przed partią na ziemi podkowę o końcach zwróconych w górę.

Jak zmieszać piwo z octem, aby otrzymać słodko-kwaśny sos? Lipek

Weź kufel, napełnij go piwem. Ocet przelej do misy smoczego bobasa. Następnie bez problemu zmieszasz oba składniki.

Jak przejść myszopodobnego strażnika? W opisie (3/94) podaliście składniki czaru, po którego wypiciu można przestraszyć mysz. Wypiłem i nic. Zielon Junior

Skorzystaj z podanych składników, zalej je gorącą wodą z parujących źródeł, woda w kotle nabierze koloru. Pójdź do jaskini i wypij czar na oczach myszopodobnego.

HARRIER ASSAULT — Amiga

Podaliście, że gra ma 2 dyski, a tymczasem komputer prosi mnie o DATA DISC. Wsadzam mu sformatowany dysk i nic. Wyczytałem, że trzeba sformatować dysk za pomocą jakiegoś programu. Jak? Sebastian Ukleja

Nazwą DATA DISK faktycznie oznacza się drugi dysk, który najpierw trzeba posiadać, ażeby go włożyć do stacji.

HEIMDALL — Amiga

Po zdobyciu części kryształu przychodzę do Andera. Nie daje mi żadnego symbolu, tylko pyta: „Have you got the amulet yet?" Co mam zrobić? Tomasz Tippe

Jak to co? Przecież Ander tylko grzecznie się pyta czy masz amulet. Jeżeli więc go masz to pokaż go bogowi, a ten z radością wręczy ci swój symbol.

HEIMDALL 2 — PC

Jak wystrzelić z łuku? Kałczuk

Łuk należy umieścić na aktywnym polu kieszeni przeznaczonej na broń miotaną, a strzały w tej, która przeznaczona jest na przedmioty codziennego użytku. Teraz podczas walki należy ustawić się tak, żeby przeciwnik znalał się poza zasięgiem miecza i wystrzelić.

Druid otworzył mi przejście w plątaninie drzew. Co dalej? Pulpet

Żółw przewiezie cię na drugą stronę laguny. Porozmawiaj tam z duchem ognia, który teleportuje cię do Asgard Hall of Worlds. Tutaj wkrocz do Niflheimu. Duch przewiezie cię przez morze lawy - staniesz przed wejściem do zamku. Dalej radź sobie sam.

HISTORY LINE 1914-18 — PC

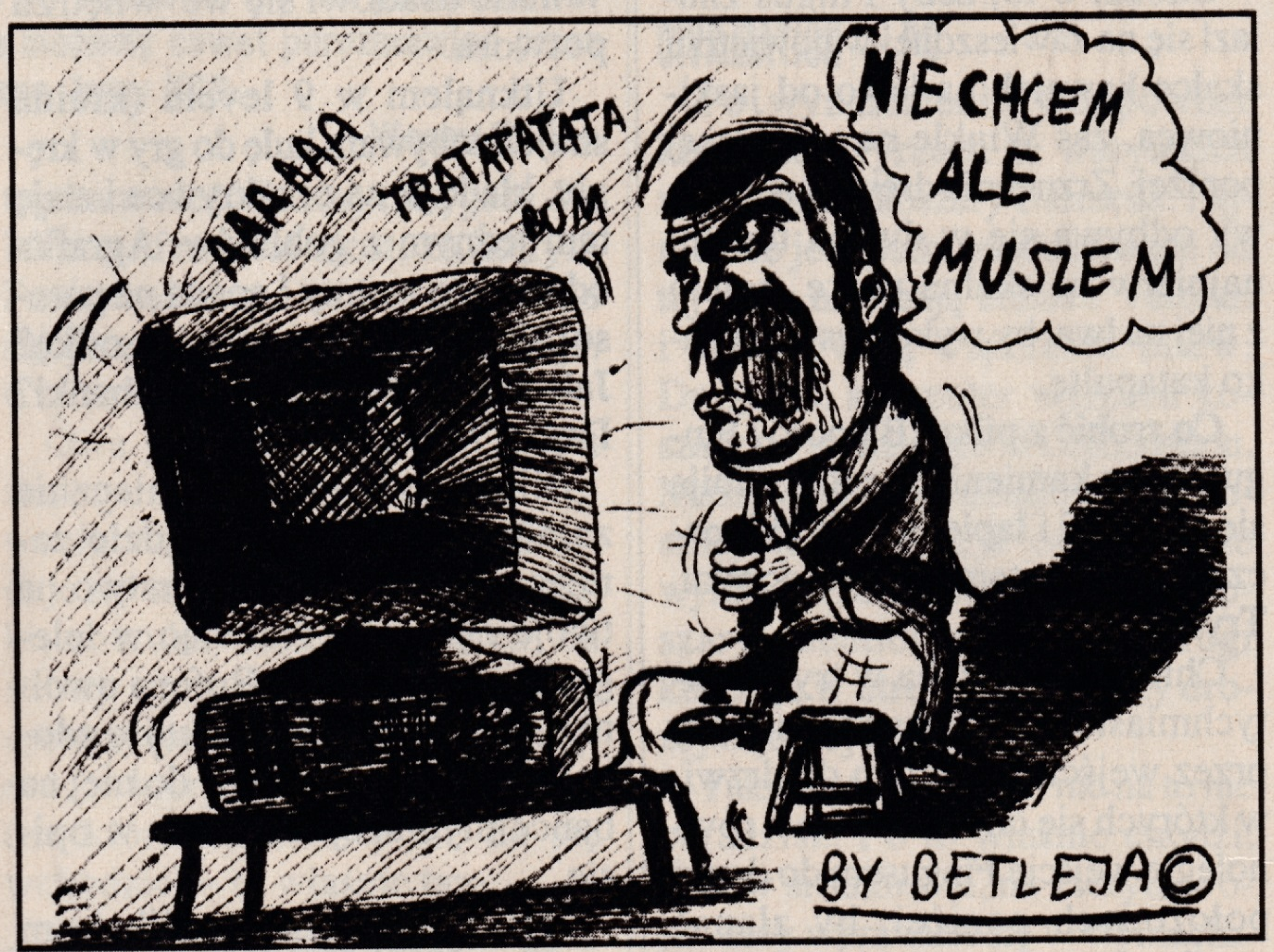
Jak się zapisuje stan gry? Andrzej Bakun, Kris Pokerowicz

Odpowiedź: po przejściu każdej bitwy bierzesz kartkę oraz pióro i zapisujesz kod, który przed następną grą możesz wpisać do komputera.

HOME ALONE — AMIGA

O co tak w ogóle chodzi w grze: rozstawiam pułapki, chowam się w domu na drzewie„ nastaje dziewiąta i co dalej? Paweł Jaguś

To proste – nie daj się złapać do momentu przyjazdu policji.



HOOK — Amiga

W SS'16 napisaliście, że trzeba się przebrać. Jak to zrobić? Którą ikoną? Mam w posiadaniu: linę z kotwicą, kurtkę, spodnie i roletę z kliniki dr Chopa. A. R.

Musisz zdobyć jeszcze kapelusz (umiejętnie przelatując ponad placem w momencie, gdy przechodzi tam pirat) i możesz już udać się na przystań pod okno nerwowej praczki. Tu wystarczy użyć rolety i nastąpi szybka zmiana odzienia.

JET STRIKE — Amiga

Jaki jest kod do misji, w której startuje się z lotniskowca, pomijając kod zabezpieczający? Tomasz Fiałkowski

Nie ma takiego kodu. Przy rozpoczynaniu gry od dalszych misji program zawsze pyta o kod.

JUNGLE STRIKE — Amiga

Jestem w 3 fazie 1 etapu i nie mogę znaleźć samochodu. Jak go odnaleźć – może są jakieś wskazówki? Rick Dangerous

Wskazówek co do rodzaju samochodu udziela terrorysta porwany pod koniec poprzedniej fazy tej misji. Są to duże czarne wozy. Poznasz je po tym, że zmierzają kolejno w kierunku ambasad widocznych na mapie. Musisz się bardzo spieszyć, w przeciwnym wypadku wystarczy aby choć jeden z nich osiągnął swój cel, a będziesz musiał powtarzać grę od początku.

KAJKO I KOKOSZ — Amiga

Pomimo, że zebrałem już wszystkie przedmioty, nie potrafię wyjść z osady i ruszyć w pełną przygód i niebezpieczeństw drogę. Łukasz Hawryluk

Musisz, stojąc na placyku przed bramą, trzykrotnie zatrąbić na rogu (używając go na Kokoszu) a następnie wręczyć strażnikowi antałek miodu. Na zewnątrz murów napotkasz bandę zbójcerzy – rozgonisz ich strasząc rękawicą siły.

Dochodzę do Zgryza szczerbatego i nie wiem co z nim dalej zrobić? Kasztelan

Uzupełnij jego uzębienie stosując kurację opartą na żywej wodzie (po prostu wylej ją na niego).

LEGACY — PC

Gdzie znajdują się magiczne portale do Otchłani, jak wyglądają, oraz jak z nich korzystać? Kopalny

Zapewne Otchłanią nazywasz Eteryczną Równinę. Najłatwiej wejść tam poprzez witraż w rodzinnym mauzoleum. Próbuj także używać tabliczek z wygrawerowanym czerwonym runem (są w grze co najmniej dwie takie) na znakach, które można napotkać na niektórych ścianach rezydencji.

LION KING — PC

Po drugim przejeździe na strusiu, małpy przerzucają mnie na żyrafę, z której spadam do wody. Jak to przejść? Szymek, Krzysztof Bielenin

Żyrafy odbijają cię pyskami do góry – wykorzystaj to.

MAGICLAND DIZZY — C-64

Co dać zamrożonemu w kostce lodu? Radek Piosik.

Coś na rozgrzewkę – kubeł gorącej wody.

Odnalazłem wszystkie rzeczy, użyłem je, uwolniłem GrandDizziego, Doziego, Adisy, Denzila, Dylana, zabiłem Zaka, zaniosłem do Hadesu Pierścień Zaka i zebrałem 30 diamentów. Co dalej mam robić i gdzie iść? Krystian i Marek

Lecieć do ukochanej.

Jak przepędzić mysz blokującą tunel w studni? Paweł Wróbel

Otruj ją.

MAGIC POCKETS — Amiga

Jak wprowadza się kody do gry? Maciej Podkowicz

W wersji na Amigę nie wprowadza się kodów, jest to możliwe tylko na PC.

MENTOR — Amiga

Jak znaleźć rudę żelaza w kopalni. Jak włożyć mech do pieca? Tomek Bronowski

Należy kolejno przynieść i użyć na piecu: węgiel z kopalni („wykuty" kilofem ze ściany), rudę z kopalni odkrywkowej (aby ją wydobyć wystarczy użyć na niej garnka) oraz mech znad źródełka. Teraz, po podpaleniu całości za pomocą okularów można zacząć wytop.

help

Galina radzi zbłąkanym

PATRICIAN — Amiga

W SS'8 napisaliście, że aby zostać burmistrzem trzeba być senatorem. Więc jestem senatorem mojego miasta rodzinnego i kilku sąsiednich i nie wiem jak wziąć udział w wyborach. Jak mogę sprzedać swój statek na aukcji? Mazurek

W wyborach bierzesz udział samoczynnie, ale jeśli nie zorganizujesz kampanii przedwyborczej, to nie masz w nich szans. Jest to dokładnie wyjaśnione w opisie. Co do sprzedawania statków, w opisie nie ma o tym mowy, ponieważ gra nie daje takiej możliwości.

PERSIAN GULF INFERNO — Amiga

O co chodzi w pierwszej misji – wszyscy mówią, że trzeba znaleźć bombę, ale nikt jej nawet nie widział. Zyga, Szczecin

Bo jest za drzwiami, szukaj uważnie!

PIRATES — Amiga

Czemu ludzie w tej grze buntują się? Co należy zrobić, aby ich uspokoić? Damian Świderek

Dużo łupić, napadać, a od czasu do czasu dzielić między załogę zdobytą fortunę (to też sposób).

PREHISTORIK — Amiga

Gdzie się wpisuje kody i czy w ogóle one istnieją? Agata Skowrońska

Nie ma kodów, grę trzeba przejść za jednym zamachem.

PRINCE OF PERSIA — Amiga

Słyszałem, że w tej grze istnieje możliwość latania, przemiany w smoka... Jak tego dokonać i czy są jeszcze jakieś inne sztuczki? Mazi Rama

Kto ci takich bzdur naopowiadał? To nie MORTAL KOMBAT.

PRINCE OF THE YOLKFOLK — C-64

Jak przejść pnącą różę w zamku? Na górnej wieży są nożyce, ale jak się tam dostać? Sebastian Kalus

Róże pokonasz właśnie nożycami, ale możesz się do nich dostać tylko naokoło – przez chmury.

Skąd wziąć silnik do łodzi, żeby mieć kosę? „Jajek"

Handel z mieszkańcami czyni cuda.

RAILROAD TYCOON — Amiga

Gdy chcę zbudować trzeci pociąg, pojawia się komunikat: „Train Limit Exceeded". Czy moglibyście podać jakiś kod, albo poprawkę w SAVEGAMER aby mieć przynajmniej 10 pociągów. Krzysztof Puchalski

Jedyna możliwa poprawka to kupić legalny egzemplarz gry.

RETURN TO ZORK — PC

W ruinach domu nie mogę znaleźć żadnej ramy. Jest tam tylko korba i drewniane pudło. Co jeszcze powinienem znaleźć w sklepie oprócz baterii, monet i biletów? Szymonciu, Mr. Pepeers, Mayor

Znajdziesz ramę, ale w ruinach, które wskazuje opis w SS'11. Po dotarciu do wschodniego Shanbaru, w pobliżu Lasu Duchów znajdują się szczątki kolumn, rozejrzyj się tam, na murawie leży rama. Poza tym co wymieniłeś, w sklepie nie ma już nic więcej do wzięcia.

Nie mogę się dostać do podstępnego odyńca. Podaliście tylko kierunki geograficzne, nie mogę jednak się tam dostać. Nie wiem również jak dostać się do wróżki i kopalni. Łukasz Królak

Pamiętaj, że jeśli stoisz przypuszczalnie obrócony twarzą na północ, uaktywnienie lewej strzałki jedynie obraca cię na zachód, żeby pójść na zachód musisz zrobić jeszcze krok naprzód. Przykład: wchodzisz do lasu, chcesz iść (N, E, N) – naprzód, prawo, naprzód, lewo, naprzód. Wiedząc to nie powinieneś mieć kłopotów z rozbrojeniem "podstępnego odyńca". Do wróżki dopłyniesz motorówką z przystani, zaś w kopalniach jadąc wagonikiem musisz się spieszyć ze skrętami w odpowiednich kierunkach, bo wagonik pojedzie w nieznane.

Jak zerwać i co zrobić pod roślinką rosnącą pod znakiem na początku gry? Ziutek

Zerwać jest prosto, robisz to przy pomocy noża. Roślinka przydaje się do tego, byś został wpuszczony do klubu pod urwistymi skałami, gdzie będziesz musiał rozbawić publiczność. Nie trzeba nic nią robić, roślinkę trzeba po prostu mieć przy sobie.

REUNION — Amiga

Jak wysłać satelity do innych układów słonecznych? Jak je zlokalizować? Kiedy wynalazca wynajdzie lepszą broń od hunter trooper? Stoczyłem już 5 walk z Morgulls i ciągle mam tylko te bronie. Czy można zaatakować dowolnie wybraną planetę (np. Jade i jak)? Damian Mach, Michał Szczepankiewicz

Nowe rodzaje uzbrojenia pojawiają się w miarę rozwoju akcji. Naprawdę. Aby natomiast nawiązać kontakt z obcą rasą trzeba wysłać na zamieszkałą przez nią planetę statek załogowy (np. Galeon) i wylądować na jej powierzchni. Planety atakuje się wysyłając nad nie flotę wojenną mającą na pokładzie statki bojowe kosmiczne oraz naziemne. Po przybyciu na miejsce wystarczy kliknąć na odpowiednią ikonę (w SS'20 to ta z numerem 45) i zacznie się zabawa.

RICK DANGEROUS — C-64

Z kamienia zeskakuję na pierwszą skrzynkę. Kiedy chcę przeskoczyć na drugą, załatwia mnie laser. Co powinienem zrobić, aby tego uniknąć? Adam Głuszek

Poszukaj przycisku, a niemożliwe stanie się możliwym.

RISE OF THE ROBOTS — Amiga

Grając na 1 playera po rozwaleniu 5 robotów zaczynam od początku. Czy mam za mało pamięci? Zombi

To nie pamięć, tylko kwestia wyboru na samym początku.

Dlaczego ta gra nie chce mi chodzić? Mam 1 MB, odłączam stację dysków a program mi pisze, że nie mam wystarczająco dużo pamięci CHIP RAM. MACGYVER

Masz za mało CHIP RAMu. Jeżeli masz A500 to aby uzyskać pełne 1MB chipu niezbędne są pewne przeróbki na płycie głównej.

ROBIN HOOD — Amiga

Do czego służy muchomor, który czasami można znaleźć w domku wróżki lub w lesie? Czy i jak można zabić smoka? Jak zapoznać się z bratem Tuck'iem? Rambo i Pajac

Smoka się nie zabija, z tego co pamiętam należało wyjąć mu drzazgę z nogi. Wkrótce postaramy się zamieścić dokładny opis.

RUFF'N'TUMBLE — Amiga

Czy są jakieś kody do różnych poziomów? Krzysztof Letki

Tak, spróbuj np. 3178.

W grze przechodzę dwa światy: The Fantasy Forest i Rocks and Stuff. Dowiedziałem się, że istnieją jeszcze dwa inne. Proszę o wyjaśnienie tego problemu. Darek Gajc

Piraci próbując odbezpieczyć grę uszkodzili mechanizm do kodów, przez co gracz z taką wersją będzie się mógł bawić tylko na pierwszych dwóch poziomach.

SABRE TEAM — PC

Co zrobić po wyprowadzeniu swoich ludzi i zakładników poza teren obozu? Commando

O ile odejdziesz wystarczająco daleko od bramy, nic nie musisz robić. Twoi ludzie i zakładnicy zostaną ewakuowani automatycznie. Dla wszystkich Szwejków: odejście od bramy nie oznacza rozpełzania się wzdłuż ogrodzenia tylko ruch w kierunku brzegu planszy.

Rozwaliłem porywaczy na statku. Gdy wgrywa mi się baza rakietowa, to gra się zawiesza. Co robić? Łuczek

Masz uszkodzoną wersję gry – kup oryginał.

SAM & MAX HIT THE ROAD — PC

Nie mogę znaleźć Żabiej Skały. Za każdym razem, gdy wybiorę jakąś skałę patrząc przez lunetę, a potem zjadę na dół ze sznurowej kuli i chcę jechać do owej skały, na mapie nie pojawia się żaden symbol. Próbowałem już wszystkich możliwości. Pietia

Najpierw koniecznie trzeba porozmawiać ze stworkiem (Syzyfem) z Vortexu, który wyjaśni, gdzie znajduje się Żabia Skała. Obracając lunetą, trzeba szukać kamienia leżącego dokładnie pomiędzy wspomnianymi przez Syzyfa zjawiskami przyrody (wielkie góry itp.). Jak namierzysz właściwy kamień, lokacja Żabiej Skały automatycznie zostanie na mapie zaznaczona.

SECRET OF MONKEY ISLAND — PC

Gdzie znajduje się pilnik? Kiedy Stan pojawi sie na konkursie, bo go tam nie ma? Mam zdobyte szkolenie pirata, pokonałem Mistrzynię szpady i znalazłem skarb. Szczepan Fołta

Pilnik znajdziesz w cieście, które da ci więzień w zamian za medykament (gopher repellent). Pójdź na przystań, obejrzyj całe otoczenie, za moment natkniesz się na Sama.

Gdzie zebrać składniki potrzebne do zrobienia zupy na statku? Mike & Macia

Są one na statku. Potrzebne ci będą: wino, cynamon, kurczak, mięta, atrament, proch, piracka flaga z masztu. Sposób jak je zdobyć omawia opis w SS'20.

Jak uwolnić faceta z brodą? Próbowałem nabrać do kubka z baru grog z kuchni, ale nie mogę donieść go do celi, bo grog przepala kubek. Vorgul

Musisz po drodze wykonać zmianę, przelewając grog z jednego kubka do drugiego. Zrób to mniej więcej w połowie drogi pomiędzy knajpą a miejskim więzieniem.

SETTLERS — PC

Gra pokazuje stronę tytułową, i nie reaguje na kliknięcie ani na naciskanie klawiszy. Czy powodem może być zbyt mała pamięć konwencjonalna (mam 639 a gra wymaga 640! – jeden głupi bajt)? Tobiasz Szlęk

Prawdopodobnie masz źle skonfigurowaną pamięć rozrzeszoną lub wadliwą wersję gry. W pierwszym przypadku należy usunąć z CONFIG.SYS wszystkie managery pamięci, a zostawić (dopisać) linię: DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS. W drugim należy udać się do sklepu, w którym ją kupiłeś i zażądać wymiany.

Jak szkolić żołnierzy? A.R.

Każdy żołnierz przebywa w zamku, garnizonie lub wieży strażniczej ‚szkoli się sam w czasie wolnym od służby. Wojaków stacjonujących w chatach wartowniczych należy co pewien czas wymienić z tymi z zamku.

Co trzeba zrobić by łodziami przeprawić się na drugi brzeg, żeby ułatwić transport? Szymon Fojcik

Wystarczy wytyczyć ścieżkę prosto przez jezioro. Resztą zajmą się sami osadnicy.

CD-ROM GRY PROGRAMY

CLOCK
BIURO HANDLOWE
01-856 WARSZAWA
UL. PERZYŃSKIEGO 13/12
PON.-PIĄTEK 8.00-16.00
TEL/FAX (022) 35-42-65

AMIGA CD 32

Tytuł	Cena
ALFRED CHICKEN	30 zł
ALIEN BREED TOWER AS. (PL)(box)	80 zł
ARABIAN NIGHTS (PL)	51 zł
ARCADE POOL (PL)(box)	53 zł
BANSHEE (PL)	58 zł
BATTLE CHESS	61 zł
BATTLETOADS	50 zł
BEAVERS	60 zł
BENEATH A STEEL SKY (box)	167 zł
BRIAN THE LION (box)	45 zł
BRUTAL FOOTBALL (PL)	46 zł
BUBBA'n'STIX	30 zł
BUBBLE AND SQUEAK (box)	126 zł
CANNON FODDER	99 zł
CASTLES 2	55 zł
CHUCK ROCK	53 zł
CHUCK ROCK 2 (PL)	49 zł
D/GENERATION	50 zł
DANGEROUS STREETS (PL)	51 zł
DEATH MASK (box)	134 zł
DEEP CORE	44 zł
DEFENDER OF THE CROWN 2	50 zł
DISPOSABLE HERO	129 zł
DRAGONSTONE (PL)	58 zł
EMARALD MINES	39 zł
FIEDLS OF GLORY (box)	135 zł
FIRE FORCE	44 zł
FIRE ICE	59 zł
FLY HARDER (PL)	51 zł
FRONTIER ELITE 2 (box)	115 zł
FURY OF THE FURRIES	35 zł
GLOBAL EFFECT	41 zł
GUARDIAN	134 zł
GUNSHIP 2000 (box)	145 zł
HEIMDALL 2 (PL)	58 zł
HUMANS 1 & 2 (box)	80 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	132 zł
INTERNATIONAL KARATE	72 zł
JAMES POND 2	41 zł
JAMES POND 3 (box)	57 zł
JETSTRIKE	67 zł
JOHN BARNES FOOTBALL (PL)	54 zł
KID CHAOS (box)	112 zł
LABYRINTH OF TIME (box)	120 zł
LAMBORGHINI	42 zł
LEMMINGS (box)	80 zł
LIBERATION	65 zł
LOST NINJA 3	73 zł
LOST VIKINGS	55 zł
LOTUS TRILOGY	92 zł
MANCHESTER UNITED (box)	108 zł
MICROCOSM (box)	75 zł
MORPH	41 zł
MYTH	71 zł
NIGEL MANSELL'S	79 zł
NOW GAMES 1 (100 SHARE.)	64 zł
NOW GAMES 2 (100 SHARE.)	64 zł
OUT TO LUNCH	30 zł
OVERKILL & LUNARC	25 zł
PGA EUROPEAN TOUR (box)	120 zł
PINBALL FANTASIES / SLEEP.	89 zł
PIRATES GOLD	148 zł
PREMIERE	25 zł
PROJECT-X / F17	102 zł
QWAK / ALIEN BREED S.E.	75 zł
RISE OF THE ROBOTS (box)	166 zł
SABRE TEAM (PL)	63 zł
SEEK&DESTROY	58 zł
SENSIBLE SOCCER	63 zł
SIMON THE SORCERER	144 zł
SKELETON KREW (PL)	58 zł
SLEEPWALKER (box)	60 zł
SOCCER KID (PL)	63 zł

AMIGA CD 32

Tytuł	Cena
SUBWAR 2050 (box)	150 zł
SUMMER OLYMPIX (PL)	51 zł
SUPER FROG (PL)(box)	54 zł
SUPER METHANE BROS (box)	50 zł
SUPER PUTTY	61 zł
SUPER STARDUST (PL)(box)	80 zł
SURF NINJAS (PL)	51 zł
THE BIG SIX	78 zł
THE CHAOS ENGINE	39 zł
THEME PARK (box)	105 zł
TOP GEAR 2	127 zł
TROLLS (PL)	51 zł
UFO (box)	136 zł
ULTIMATE BODY BLOWS (PL)	80 zł
UNIVERSE (PL)	66 zł
WHALE'S VOYAGE (PL)	51 zł
ZOOL (box)	50 zł

Pełną ofertę przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem. Należy zaznaczyć typ komputera.

CDTV, A570, CD1200

Tytuł	Cena
17 BIT COLLECTION (2CD)	105 zł
17 BIT CONTINUATION	49 zł
17 BIT PHASE FOUR	80 zł
ADVANCED MILITARY (32)	40 zł
AMERICAN HERITAGE (32)	40 zł
AMIGA TOOLS	86 zł
AMINET 4 SHARE	51 zł
AMINET SET 1 (4CD)	150 zł
AMOS PD CD (32)	70 zł
CAM COLLECTION (2CD)	120 zł
CD CLIPART	55 zł
CD EXCHANGE 1 (32)	86 zł
CD FONTS	55 zł
CD NETWORK (32)	74 zł
CD SOUNDS TERRIFIC	70 zł
CDPD	49 zł
CDPD CD32 (32)	49 zł
CDPD 2	49 zł
CDPD 3	49 zł
CDPD 4	64 zł
COVER GRIL STRIP POKER	52 zł
DEMO 1	49 zł
DEMO 2 (32)	49 zł
ELECTRONIC COOKBOOK	40 zł
EUROSCAN 1	52 zł
FRACTAL UNIVERSE	67 zł
GIGANTIC GAMS	74 zł
GOLD FISH (2CD)	55 zł
GRAPHICS CD	54 zł
HUTCHINSON'S ENCYC. (32)	40 zł
IMAGINE CD	110 zł
MEGA HITS 1	102 zł
MEGA HITS 2	102 zł
MITING PEARLS 1	39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT (32)	70 zł
PANDORA	30 zł
PLAIN BROWN WRAPPER	79 zł
RYTRACING 1	68 zł
RYTRACING 2	68 zł
SEXUAL FANTASIES (32)	52 zł
TOWN OF TUNES	60 zł
VIDEO CREATOR (32)(box)	130 zł
WORLD VISTA ATLAS	53 zł

IBM GRY CD-ROM

Tytuł	Cena
7th GUEST (2CD)	87 zł
ACES OVER EUROPE	108 zł
ACES OF THE PACIFIC	108 zł
ALIEN LOGIC	94 zł
BATTLE ISLE 2	110 zł
BEAUTY & THE BEAST	72 zł
COMMANDER BLOOD	104 zł
CREATURE SHOCK (box)	239 zł
CRIME PATROL (box)	129 zł
CYBERIA (box)	169 zł
CYBERWAR (box) (PL)(4CD)	219 zł
CYCLEMANIA (box)	188 zł
DAWN PATROL	118 zł
DRAGON LORE (2CD)	111 zł
DRUG WARS (box)	129 zł
DUNE	68 zł
ECSTATICA (box)	85 zł
F-117A	67 zł
F-15 III	67 zł
HEIMDALL 2 (PL)	62 zł
HELL	105 zł
INFERNO (PL)	170 zł
IRON HELIX	88 zł
JUTLAND	50 zł
KING'S QUEST 7	225 zł
LANDS OF LORE	113 zł
LAWNMOVER MAN	75 zł
LEGEND OF KYRLANDIA 3	248 zł
LEISURE SUIT LARRY 6	113 zł
LION KING-STORYBOOK(box)	188 zł
LITTLE BIG ADV. (PL) (box)	111 zł
LOST IN TIME 1&2	120 zł
MAD DOG MC CREE 1 (PL)	81 zł
MAD DOG MC CREE 2 (PL)	88 zł
MAGIC CARPET (box) (PL)	118 zł
MEGAPACK 2 (11CD)	165 zł
MEGARACE	53 zł
MENZOBERRANZAN	107 zł
MYST	131 zł
NOVASTORM	76 zł
OUTPOST	110 zł
PANZER GENERAL	97 zł
QUANTUM GATE (box)	129 zł
QUANTUM GATE 2: VORTEX	244 zł
REBEL ASSAULT	128 zł
RETURN OF THE PHANTOM	106 zł
REUNION	70 zł
RISE OF THE ROBOTS	124 zł
SIMCITY 2000	110 zł
SIMCITY ENHANCED	92 zł
SOCCER SUPERSTAR (box)	79 zł
SPACE PIRATES (box)	129 zł
TUNELAND	100 zł
UNDER A KILLING MOON	230 zł
UNIVERSE (PL) (box)	62 zł
WARCRAFT (box)	84 zł
WHIZZ (PL) (box)	39 zł
WHO SHOT JOHNNY ROCK	69 zł
WING COMMANDER 3 (PL,box)	19 zł
WORLD CIRCUT	67 zł

PROGRAMY EDUKACYJNE

Tytuł	Cena
ANIMALS ZOO for WIN	55 zł
ANIMALS ZOO for DOS (box)	51 zł
COMPTON'S ENC.1995	110 zł
GLOLIER'S ENCYCLOP. 7.0	109 zł
MS ENCARTA 1995	194 zł
SUPER MEMO 7.4 (PL)	150 zł
OCEANS BELOW	51 zł
OUR SOLAR SYSTEM	55 zł
SPACE SHUTTLE	51 zł
WHALES&DOLPHINS	95 zł
WORLD ATLAS 5.0	76 zł

IBM SHAREWARE

Tytuł	Cena
14000 PROGRAMS	29 zł
16 BIT-SOUND MASTER.	29 zł
3D ANIMANIA	29 zł
ART HISTORY	40 zł
BUSINES LIBRARY	29 zł
CLIPART LIBRARY	30 zł
CLIPART OVERLOAD	30 zł
COMMUNICATION MASTER	29 zł
COMPU-FIX	29 zł
DR FUN PAK	35 zł
DR MUSIC	35 zł
DR SHAREWARE	35 zł
DR GAMES	35 zł
DR WINDOWS	35 zł
GAME KILLER	34 zł
IMAGES LIBRARY 1	30 zł
IMAGES LIBRARY 2	30 zł
IMAGES LIBRARY 3	35 zł
MIDI & WAVE WORKSHOP	29 zł
MUSIC TOOLBOX	29 zł
PHOTO CD DEMO 1	30 zł
PHOTO IMAGES 1	35 zł
PROGR. POWER TOOLS	29 zł
PUZZLE MANIA	30 zł
SOUND LIBRARY	30 zł
THE BEST OF GAMES 1	30 zł
SOUNDBLASTER ME. VOL 2	40 zł
SOUNDBLASTER ME. VOL 3	40 zł
TOP 100 DOS GAMES VOL.2	34 zł
TRAVEL TO SPACE	29 zł
WINDOWS PROGRAMS	29 zł
WORLD OF CLIPART	34 zł
WORLD OF COMMUNICATION	34 zł
WORLD OF DOS (2CD)	68 zł
WORLD OF SIMULATORS	34 zł
WORLD OF FONTS&ICONS	34 zł
WORLD OF GIF	34 zł
WORLD OF SOUND	34 zł

...i jeszcze ponad 140 tytułów shareware

W ofercie posiadamy również kilkadziesiąt tytułów o tematyce erotycznej

Wysokie rabaty dla odbiorców hurtowych

KUPON RABATOWY

CLOCK

UPOWAŻNIA DO 5% ZNIŻKI
PRZY ZAKUPACH W CLOCK
WAŻNY DO 31.04.1995

PERZYŃSKIEGO 12/12 TEL/FAX 35-42-65
GIEŁDA PRZY GRZYBOWSKIEJ SEKTOR 79

Oznaczenia: (PL)-polska instrukcja, (box)-wersja w dużym pudełku, (32)-działa także na CD32

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

Zamówienia na przesyłki przyjmujemy listownie lub telefonicznie (022) 35-42-65
(Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki)

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ.

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 2
„Nie samym sprzętem człowiek żyje"

Był sobie raz Szach pewnego kraju, który myślał, że jeśli zakupi swoim poddanym całe mnóstwo sprzętu do zabijania, to będzie miał nowoczesną i skuteczną armię. Życie niestety dowiodło, że oprócz chęci potrzeba jeszcze wiedzy i doświadczenia.

Najpowszechniejszą chorobą osób zajmujących się historią wojskowości jest zapatrzenie się w możliwości i dane techniczne sprzętu. Skutkuje to nie tylko niecelnymi analizami przebiegu bitew czy operacji ale także wypaczonym obrazem historii wojen i rozwoju myśli. Czasami wydaje się, że również ci, którzy mają wpływ na budowę i wyposażenie poszczególnych sił zbrojnych ulegają tym iluzjom (o czym było zresztą wyżej).

Gracze komputerowi są narażeni na skutki takiego odbioru rzeczywistości prawie w każdej grze hamerykańskiej (szczytem były tu procentowo skrupulatne PATRIOT czy ALAMO). Wylicza się tam każdą śrubkę czołgu zapominając o tym, że czołgista dawno uciekł.

Jakiż więc czynnik wpływa na przebieg działań jeżeli ośmielam się odebrać absolutny prymat technice? Odpowiedź jest prosta – to sztuka wojenna. To w ogólności zbiór zasad przygotowania i prowadzenia działań wojennych, a w szczególności zaopatrzenie, dowodzenie, taktyka, zasady sztuki wojennej, strategia itd. Aby utrzymać czytelnika w całkowitej jasności nie piszę tu o kuglarskich sztuczkach zwalczania kilku czołgów przez sprytnych chłopków, którzy wykopali jamę – dół na niedźwiedzia a złowili własność WP. Chodzi tu jedynie o elementy, które w miarę uniwersalnie posłużą większej ilości przeciętnych ludzi do skutecznego wybijania tzw. przeciwników.

Dziś świat zachłystuje się coraz nowszymi osiągnięciami techniki wojskowej, a to samoloty latające wspak, a to niestrzelające czołgi czy żołnierze bez woli walki (demokraci). Słyszymy: a ja mam Abramsa i ci dowalę. Z drugiej strony posiadacz T-54A kuli ogon i zmyka. No, niepotrzebnie. Należy przecież wziąć pod uwagę co najmniej dwa dalsze czynniki:

– czy posiadacz rzeczonych cudeniek wie co z nimi robić;

– i czy mam skuteczną broń przeciwpancerną oraz koncepcję jej wykorzystania. Pamiętaj wojaku młody, że czołg nie jest najlepszym narzędziem do zwalczania drugiego czołgu (zgadzam się tu z F. Skibińskim). Oprócz tego bowiem są jeszcze do dyspozycji rozliczne manewry, pułapki, samoloty i determinacja (wszystkie te elementy można sobie pooglądać w Czeczenii – no może z wyjątkiem samolotów po wiadomej stronie).

Wszystkie składowe sztuki wojennej są równocenne. Wydaje się jednak, że najważniejsze to dowodzenie i organizacja. Jedno bez drugiego istnieć nie może. Nie ma bowiem skutecznego dowodzenia bez ustalonych struktur i nie ma sensu budowa więzów zależności bez zawiadywania nimi.

Dowodzenie i organizacja powstały z powodu konieczności zwyciężania mniejszymi siłami większych. Zdarzyło się tak gdy ludzie tworzący daną społeczność dość wyraźnie podzielili się rolami, a do tego powstała pierwsza struktura państwowa. Cała ludność nie mogła stawać do walki, tudzież wojna stawała się instrumentem w rękach władcy, mając często cel niezgodny z potrzebami ludności. Stąd też zachodziła konieczność stworzenia struktury pozwalającej mieć kontrolę nad zgromadzonymi mężami zbrojnymi, pozwalającej na ich efektywniejsze wykorzystanie. Ba, ale i u barbarzyńców występowały powyższe zjawiska, a jeszcze długo nie mieli dobrej organizacji i zachowywali system pradowodzenia.

Rozstrzygającym był tu pewien syndrom ulubiony przeze mnie do obserwowania. Mianowicie w miarę budowy społeczeństwa zhierarchizowanego oraz centralistycznego państwa pojedynczy obywatel stawał się coraz mniej energiczny i samodzielny. Ktoś więc pojedynczy musiał za niego decydować, a równocześnie dyscyplina nowych obywateli pozwalała efektywniej wykorzystywać budowane struktury. Gwoli anegdoty warto zwrócić uwagę (nota bene), że w okresie samodzielności pojedyncze miasto-państwo potrafiło wystawić około 20000 pieszych i z 2000 konnych. Po stworzeniu Imperium Rzymskiego bandy Herulów czy innego dziadostwa liczące do 10000 oberwańców bez trudu zdobywały wielkie ośrodki miejskie liczące 3000000 mieszkańców. Wielkość i potęga usypiają i osłabiają energię działania.



Dla lepszego wyjaśnienia o czym jest mowa, zanalizujmy maleńki przykład. Oto po jednej stronie stoi 10 potężnych wojowników, a po drugiej 9 marnych żołnierzy i 1 dowódca. Żołnierze podzieleni zostają na 3 oddziały po 3 ludzi. Wojownicy nie bawią się w głupoty tylko z przekrwionymi oczyma ruszają do ataku. Naprzeciw dowódca wysyła 2 oddziały, które na moment związują krwawe bestie. W tym samym czasie odwodowy oddział rusza z boku do pomocy jednej ze skrzydłowych jednostek. Znajduje się tu licząc na palcach 5 wojowników i... 6 żołnierzy, przy tym uformowanych z wielkiego lęku w jakiś tam szyk i nieźle osłoniętych tarczami. Ta przewaga powoduje, że wojownikom mija krótkotrwały zapał do walki. Żołnierzom nie ma co mijać bo zapału nie mieli w ogóle, tylko ten facio z tyłu (czyli dowódca) kazał im walczyć. Koniec końców teoretycznie słabsza strona (żołnierze) wygrywa ponieważ wojownikom nie udaje się dojść do porozumienia w pobliskim lesie: czy wrócić na pole walki, czy nie.

W powyższym opisie poruszone zostały nie tylko sprawy organizacji i dowodzenia ale również niektórych zasad sztuki wojennej. Jednak o tych sprawach porozmawiamy później (w tym miejscu mój ulubiony User Jama spopieli mnie myślą, albowiem w swej niecierpliwości nie znosi wszelkich przesłań do dalszych odcinków).

Organizacja umożliwia nie tylko sprawne dowodzenie ale także lepsze i ekonomiczniejsze wykorzystanie sprzętu. Wpływa ona na takie cechy jak morale oddziału, jego odporność. Oparta zazwyczaj o system trójkowy bądź czwórkowy pozwala na manewr siłami czy zwiększenie elastyczności w ataku i obronie. Oto pierwsza część odpowiedzi na pytanie: Jak to się stało, że armia niemiecka wygrywała, używając czołgów Pz I czy Pz II z takimi kolosami jak armia francuska czy (baczność) Niezwyciężona Robotniczo-Chłopska Armia Czerwona? Elastyczna struktura dowodzenia, zdolność do optymalizacji struktur pozwalały wierzyć Niemcom (zwanym też z czasu hitlerowcami – od cholery jaka ich brała) przez pewien czas w zwycięstwo. Skostnienie struktur, pozbawienie dowódców samodzielności działania poprzez nałożenie na nich zbyt wielkiej odpowiedzialności (za nami Berlin) doprowadziło po części do klęski. I nie pomogły tu czołgi potężne niczym smoki oraz dziwnie podobne do kałaszy karabiny szturmowe.

Piotr Pawłowicz Berger

SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów
W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550

Nr karty (listy) doręczeń	Dzień nadejścia	Awizowano dnia ______________ 1995 r. Podpis
Notatka doręczyciela	Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem dnia ______________ 1995 r. ______________ Podpis odbiorcy	
Znamiona dowodu tożsamości Nr ____________ rodzaj dowodu wydany przez ____________________ ____________________ _______ dn. ______ m-c ______ 19 ___ r. miejsce i data wydania	Dzień wypłaty	Nr księgi wypł. przykazów Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA

Kupon aktualny do 15 kwietnia

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

AMIGA PC Inny Proszę podać typ komputera

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA

Kupon aktualny do 15 kwietnia

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.
Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

- numer w bazie – koniecznie podać przy kontynuacji prenumeraty
- od którego numeru
- do którego numeru włącznie zawarta jest prenumerata
- ile egzemplarzy SS jest w kopercie

12561 - 18 29 - 1
Adam Pomorski
ul. Wspólna 61
00-867 Węgorzewo

Znaczenie symboli na naklejce adresowej

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	**9,00 zł**
6 miesięcy	–	**18,00 zł**
9 miesięcy	–	**27,00 zł**
12 miesięcy	–	**36,00 zł**

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena
1	-brakl-	11	1,20 zł
2	-brakl-	12	1,20 zł
3	-brakl-	13	1,20 zł
4	4,00 zł	14	1,20 zł
5	-brakl-	15	1,20 zł
6	80 gr	16	1,60 zł
7	80 gr	17	1,60 zł
8	1,20 zł	18	1,60 zł
9	1,20 zł	19	1,60 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł
		21	1,60 zł

■ CENY ZESTAWÓW

	Pakiet (4 i od 6 do 21)	–	**18,00 zł**
Promocja!	**Rocznik 1994**	–	**10,00 zł**
	zestaw 1 (od 6 do 7)	–	**1,30 zł**
	zestaw 2 (od 6 do 15)	–	**9,00 zł**
	zestaw 3 (od 8 do 15)	–	**7,50 zł**
	zestaw 4 (od 16 do 21)	–	**7,00 zł**
	dwa dowolne od 6 do 18	–	**2,00 zł**
	trzy dowolne od 6 do 18	–	**3,00 zł**
	cztery dowolne od 6 do 18	–	**4,00 zł**

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt.– 60 gr.	od 3 do 5 szt. – 1 zł	od 11 do 15 szt – 1,50 zł
za 2 szt. – 80 gr.	od 6 do 10 szt. – 1,20 zł	od 16 do 20 szt – 2,00 zł

OPERATION CRUSADER

Skrócone omówienie menu i opcji – suplement do opisu w SECRET SERVICE

W OPERATION CRUSADER wprowadzono zmiany dotyczące opcji okna bocznego. Pojawiło się nowe menu, rozwinięte w postaci paska z ikonami na górze ekranu, pod ramką menu głównego. Komentujemy je dalej przyrównując do pierszych wersji V FOR VICTORY opisanych w SS'17 oraz pozostawiając bez komentarza te opcje, co do których nie wystąpiły istotne zmiany.

Nowe menu zostało opracowane dla rozproszenia zbyt zagęszczonych opcji w oknie bocznym oraz do wprowadzenia kilku nowych informacji. Zawiera ono następujące ikony-opcje:

1/2. VICTORY POINTS oraz CALENDAR WINDOW rozwijane w okna dolne o tych samych nazwach.

3. pole niewykorzystane.

4. rozwijane w dolne okno wsparcia lotniczego.

5. HQ rozwijane w boczne okno dowodzenia, przy pierwszym wskazaniu kursorem. Zawiera ono: 1) ikonę aktualnie wskazanego dowództwa (CURRENT HQ), 2) przycisk LOCATE, którego wciśnięcie spowoduje wycentrowanie mapy na wcześniej wybranym dowództwie, 3) ATTACH umożliwiający zmianę podporządkowania wcześniej wskazanego oddziału, 4) okno SUPPLY, w którym podawany jest rodzaj zaopatrzenia, 5) okno ON HAND z wielkością przydzielonego zaopatrzenia jednostkom wybranego dowództwa, 6) okno STOCKPILE z wielkością zaopatrzenia pozostającego w magazynach armijnych (rezerwa), 7) przycisk MORE, którego wskazanie wywołuje okno dowództwa. Do tego okna wprowadzono następujące zmiany:

– z lewej strony dodano menu SUPPLY (w poprzednich grach występowało ono w oknie HQ) umożliwiające określenie rodzaju zaopatrzenia, przy czym teraz dotyczy to wyłącznie dowództw wszystkich szczebli występujących w grze. Możesz wybrać jedno z czterech rodzajów zaopatrywania: ATK (dla oddziałów nacierających), GEN (ogólne, powszechne), DEF (dla oddziałów broniących się) i MIN (możliwe najmniejsze – zwykle dla oddziałów pozostających w odwodzie). Upraszcza to sterowanie akcją gry i czyni ją bardziej realistyczną,

– z prawej strony dodano menu zawierające trzy opcje: SHOW HQ'S UNITS – przegląd oddziałów podporządkowanych wskazanemu dowództwu, co umożliwia zaznaczenie ich ikon ramką, SEND UNITS TO HQ DEST – przemieszczenie dywizyjne dla wskazanych oddziałów, ALLOW STAFF CONTROLL – przekazanie dowodzenia oddziałami dowództwu, któremu podlegają. Wtedy rozkazy wydajesz tylko temu dowództwu; nie musisz tego robić dla każdego oddziału z osobna.

Ikona HQ przy drugim wskazaniu kursorem rozwija się w boczne okno operacyjne (dawne OPS) pozbawione opcji wsparcia lotniczego i floty.

6. LEADER rozwijana w okno boczne z opcjami: 1) CURRENT LEADER z nazwiskiem aktualnego dowódcy strony, którą wybrałeś, 2) przycisk LOCATE centrujący mapę na ikonie naczelnego dowództwa twojej armii, 3) ATK/DEF MODIFIERS, a niżej wartości modyfikujące parametry walki ze względu na predyspozycje i umiejętności dowódcy. Jest to nowość – być może w następnych grach VICTORY będzie można dobierać sobie dowódców wedle uznania, co byłoby w pewnym zakresie odpowiednikiem poziomów gry, 4) BIOGRAPHY, która umożliwia wyświetlenie tablicy z podobizną twojego głównodowodzącego oraz z opisem jego dotychczasowych wyczynów wojennych. Opcja jest aktywna tylko w trzech ostatnich scenariuszach.

7. THE UNIT rozwijana w okno boczne COUNTER FRAME, przy pierwszym wskazaniu kursorem. Zawiera ono następujące przyciski: 1) HQ, który pokazuje oddziały podporządkowane temu samemu dowództwu co wskazany oddział, 2) HQ DIST jest wydaniem rozkazu koncentracji oddziałów na heksie w którym znajduje się wskazany (bojowy lub dowództwo), 3) TYPE pokazuje oddziały tego samego rodzaju co wskazany, 4) FATIGUE, który wskazuje oddziały zmęczone walką, 5) DISORGANIZ pokazujący oddziały zdezorganizowane, 6) przywracający pierwotny wygląd ikon oddziałów wskazywanych opcjami 1 – 5.

Powtórne wskazanie kursorem ikony THE UNIT rozwija boczne okno operacyjne (dawne OPS) pozbawione opcji wsparcia lotniczego i floty, ale z podobnymi, jak w poprzednich wersjach gry danymi zestawień modyfikacji siły.

8. pole niewykorzystane.

9. służy do wyświetlania okna z komunikatami dotyczącymi aktualnej sytuacji twoich wojsk.

10. mapa operacji, którą rozgrywasz.

11. minimapka służąca do centrowania mapy operacyjnej na wskazanym punkcie.

Doc



WHIZZ







Był sobie mały, puchaty króliczek oraz jego odwieczny przeciwnik – wielki, obrzydliwy szczur. Każdy podróżował swoim balonem, królik dla przyjemności, a szczur też dla przyjemności, żeby utrudniać królikowi życie. Jeden celny strzał i królik lądował na tyłku na ziemi, w coraz to innej ciekawej krainie.

Do biegu, gotowi, start! Królik gna przed siebie, a jego celem jest jak najszybsze dotarcie do sprawnego balonu, przycumowanego gdzieś na końcu krainy. Po drodze można zbierać proporczyki, klepsydry i butelki z mlekiem, uruchamiać małe rakiety, odbijać się od trampolin itp. Najważniejsze jest jednak zdążyć na czas do balonu. Można skakać na wyższe stopnie, korzystać z poziomych wind, a intruzów oraz lodowe zapory likwidować mini trąbą powietrzną, w którą na chwilę zamienia się królik po przyciśnięciu Spacji.

Uwagę zwraca świetna grafika z niesłychanie sugestywnym „drugim planem". Gra jest bardzo szybka, często nie ma ani chwili na zastanowienie się nad wyborem kierunku ucieczki. Nie ułatwia także sprawy czas uciekający w zastraszającym tempie. Doskwiera to szczególnie w wersji na Amigę, gdzie stoper działa jak naszybszy na świecie radziecki zegarek. WHIZZ to jednak małe cacuszko, gra, która cieszy.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft

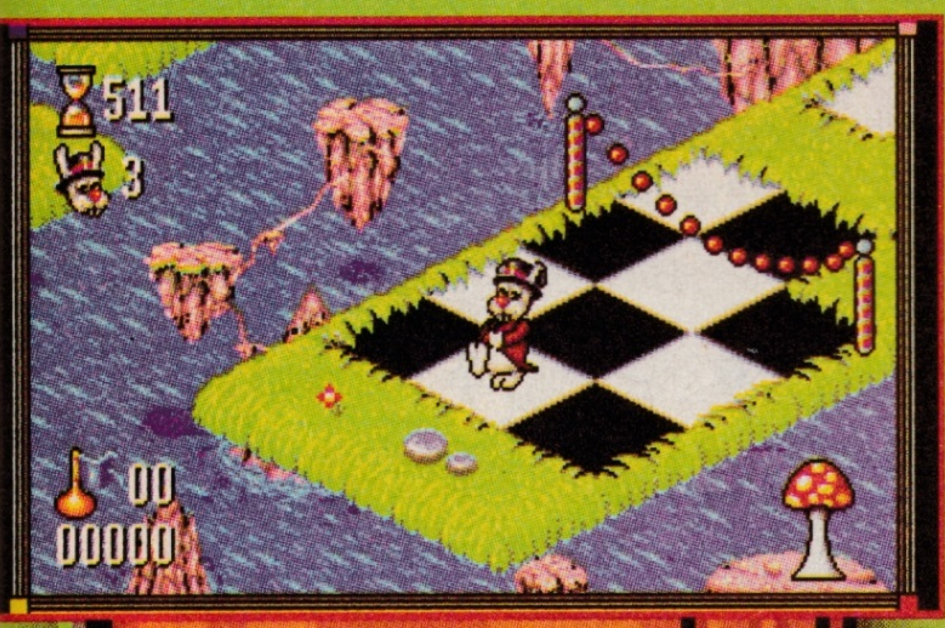
FLAIR'94

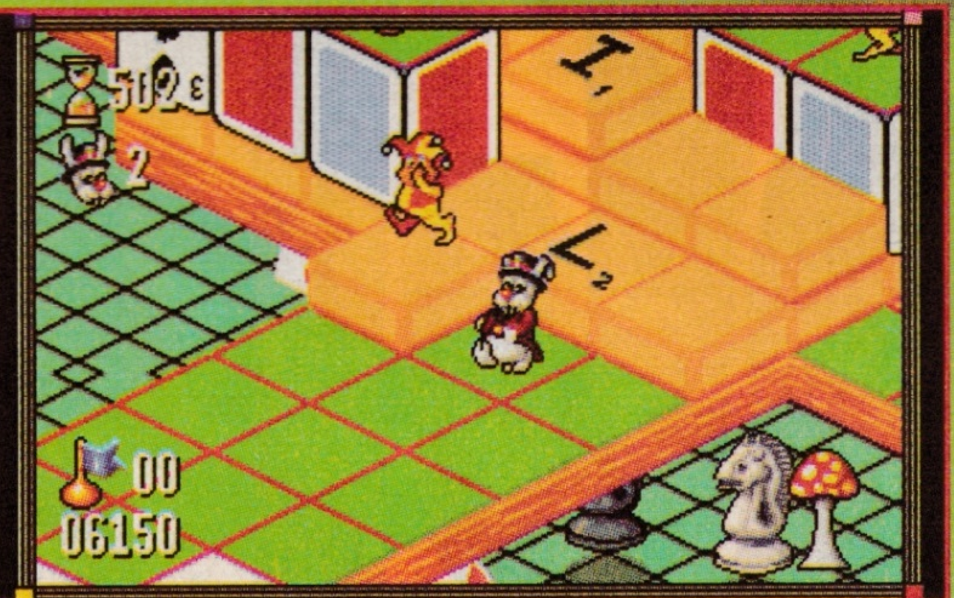
1MB AMIGA
PC: VGA, SB

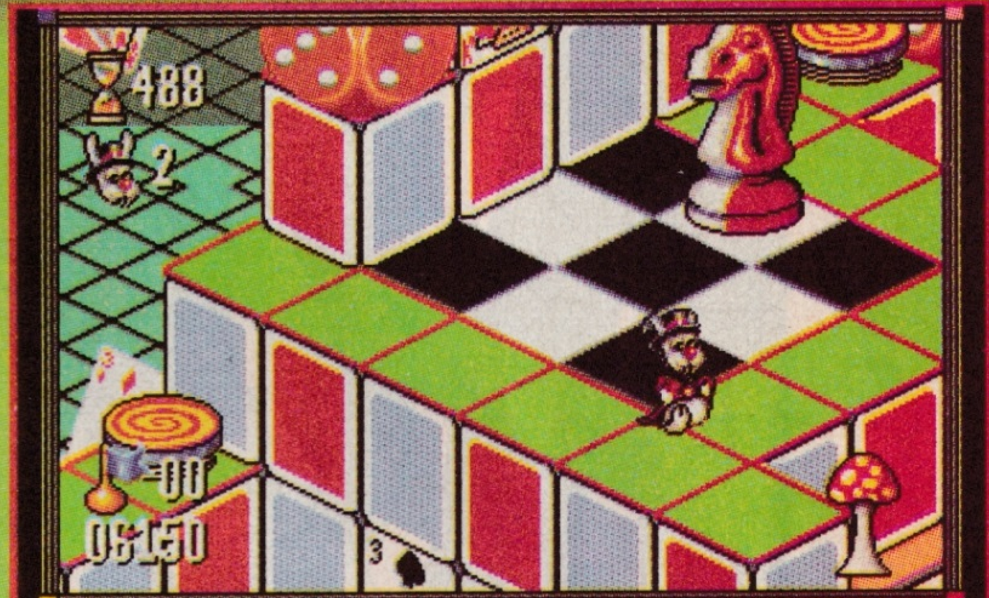
PC 2 | AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

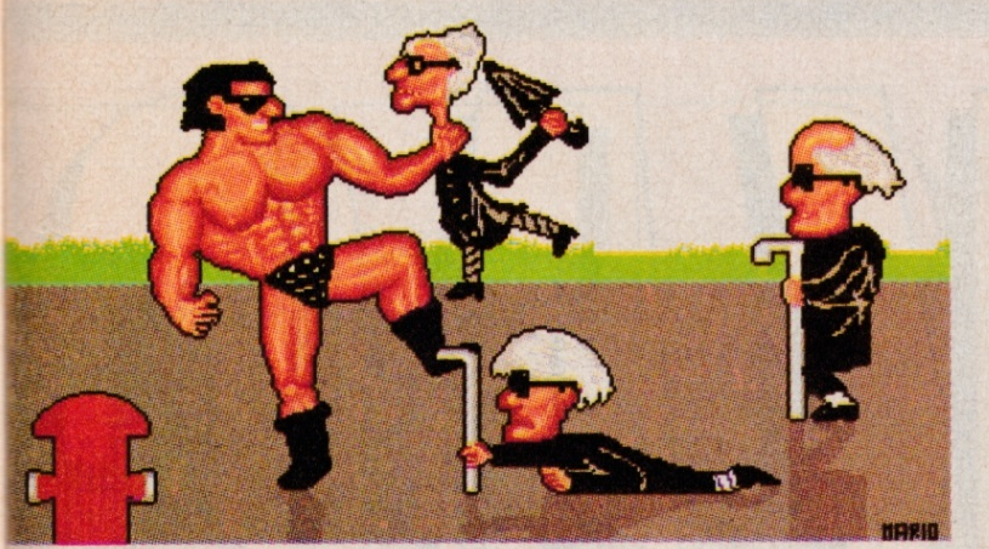
90% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Miodność | 34,16 Cena w zł. zawiera VAT





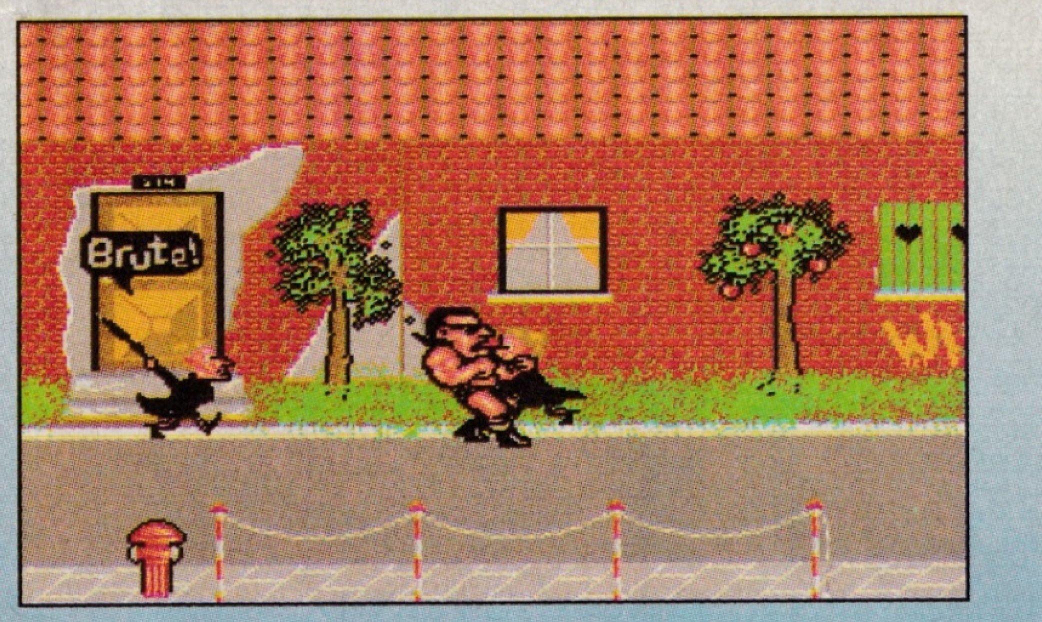


STREET HASSLE



Mordobicia poziomego kroczenia opierają się zazwyczaj na standardowym schemacie: bohater trafia na ulice bliżej nieokreślonego miasta gdzie spotyka masę wrogów i z mniejszym lub większym powodzeniem usiłuje rozsmarować ich na przestrzeni kilkunastu metrów.

Jest wielu przeciwników tego rodzaju gier. Mówią oni, że nawalanki wywołują w graczach niezdrowe instynkty czyniąc ich potencjalnymi sadystami itp. Sprawa dyskusyjna, zapewne w wielu przypadkach mogą one mieć rzeczywiście ujemny wpływ na psychikę. Gdy gry takie przekraczają pewne normy, w niektórych krajach zabrania się ich rozpowszechniania. Zazwyczaj mogą jednak służyć skanalizowaniu agresji, umożliwiają w miarę niegroźne wyżycie się.



STREET HASSLE jest natomiast niesmacznym wypaczeniem idei mordobicia. Pomijając ogólnie rzecz biorąc dość niski poziom wykonania, rzeczą która zwraca na siebie uwagę, jest scenariusz. O ile w innych mordobiciach zazwyczaj walczy się z przeciwnikami równymi sobie, tak tutaj przeciwko naszemu cierpiącemu na przerost mięśni herosowi postawiono emerytów. Sądząc z wyglądu mniej więcej siedemdziesięcio-osiemdziesięciolatków. No cóż... Trudno tu mówić nawet o walce, bo w gruncie rzeczy gra przypomina raczej masakrę. Gdy już bohater zostawi za sobą skrwawione ciała emerytów, może na przekąskę połamać karki ich czworonożnych ulubieńców.

Nikt nie może zarzucić SECRET SERVICE konserwatyzmu ani sztywności poglądów, tu jednak autorom gry oraz wydawcy należą się od nas cięgi. Żerowanie na najniższych instynktach jest doprawdy żenujące, i to zarówno dla autorów gry, jak też i dla ich nastoletnich klientów spędzających z wypiekami na twarzy całe godziny przed ekranem. W kontekście nasilających się w naszym kraju aktów agresji, czy choćby o odniesieniu do niedawnego procesu nastolatka-sadysty mordującego emerytki w Warszawie, STREET HASSLE nie wypada najlepiej. Gry to nie tylko bezimienna i nieszkodliwa rozrywka, o czym wydawca chyba tym razem nie pamiętał.

PooH

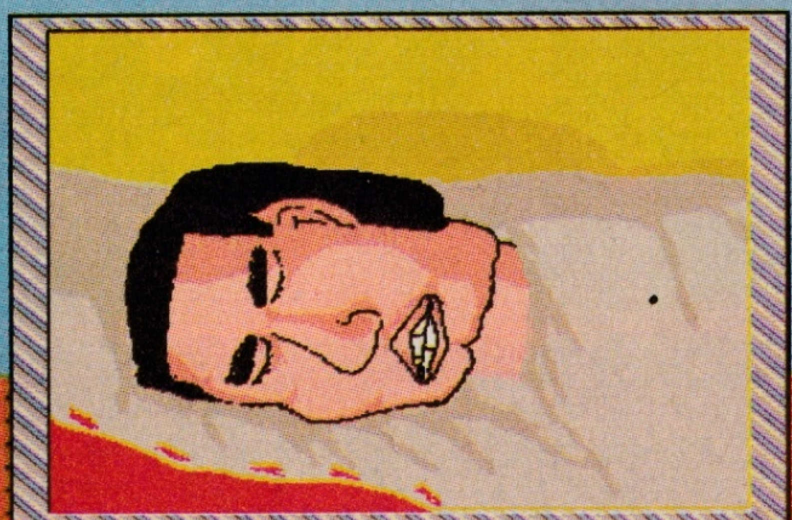
MIRAGE'95

1MB AMIGA

AMIGA 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

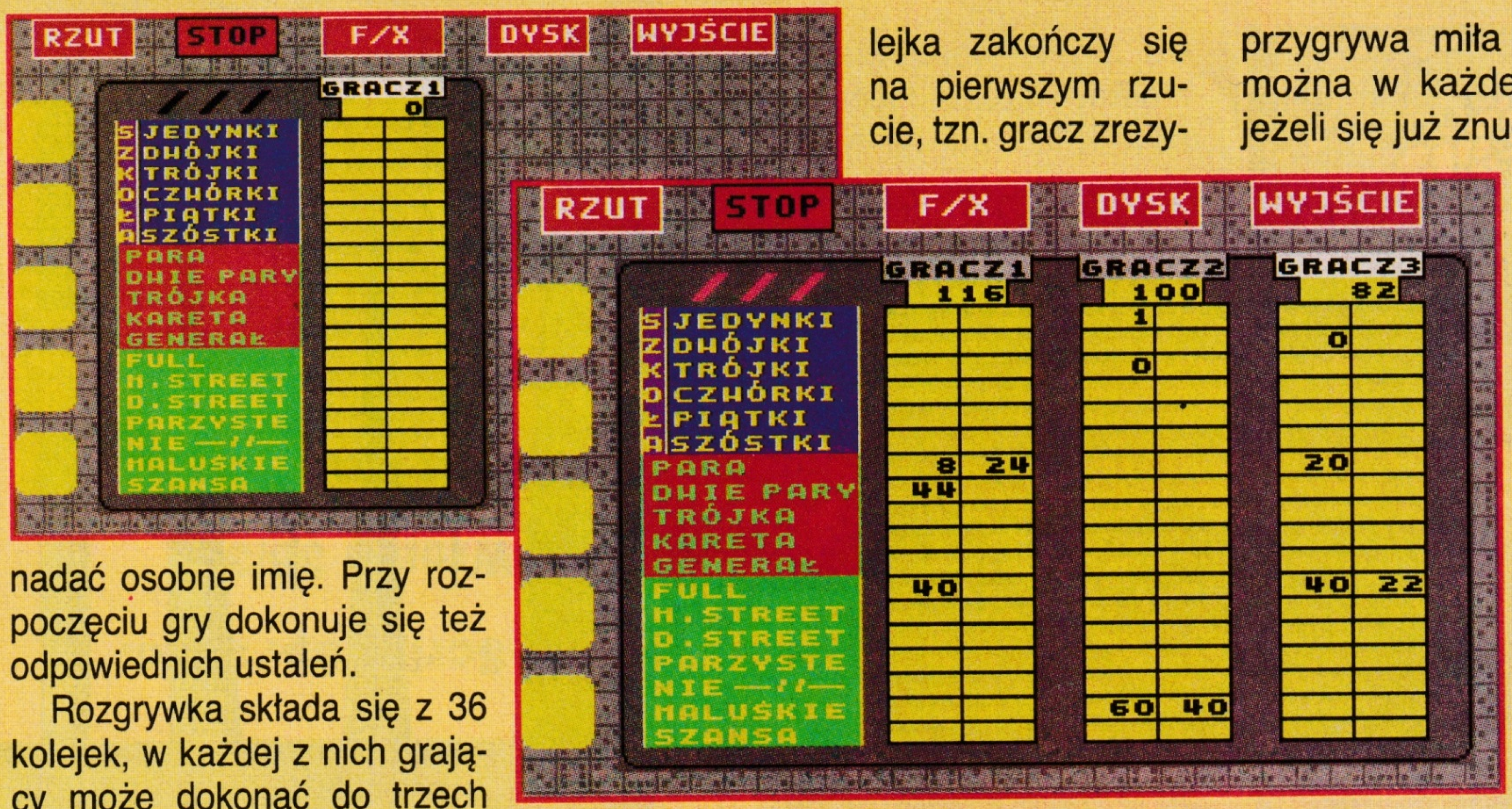
75% Grafika | 70% Dźwięk | 40% Miodność | 11,59 Cena w zł. zawiera VAT





KOŚCI I POKER to zestaw dwóch gier hazardowych. Jak sama nazwa wskazuje pierwsza z nich to klasyczna gra w kości, natomiast druga to oczywiście poker dla czterech graczy.

Obie te gry warto polecić wszystkim niedoszłym hazardzistom, bo zawsze lepiej przegrywać „komputerowe" pieniądze niż te prawdziwe, a dreszczyk emocji?.......możecie wierzyć, albo i nie, jest nie mniejszy niż przy prawdziwej grze.



KOŚCI

KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE – tak brzmi pełna nazwa pierwszego programu, który jest przeznaczony dla trzech graczy przy czym każdym z nich może być człowiek lub komputer. Każdemu z graczy można nadać osobne imię. Przy rozpoczęciu gry dokonuje się też odpowiednich ustaleń.

Rozgrywka składa się z 36 kolejek, w każdej z nich grający może dokonać do trzech rzutów kośćmi. Dodatkowa premia przyznawana jest w przypadku, gdy kolejka zakończy się na pierwszym rzucie, tzn. gracz zrezygnuje z dalszego rzucania kośćmi; premia ta jest równa podwojonemu wynikowi. W przeciwnym wypadku premia jest tracona, ale za to można wybrać kości do następnego rzutu. W ten sposób należy dążyć do uzyskania jak najwyżej punktowanej kombinacji.

Ciekawym wariantem gry jest szkoła. Składa się ona z dwóch tabelek po sześć kombinacji. Po wyrzuceniu wszystkich sześciu kombinacji pod warunkiem, że wynik z każdej pozycji nie jest ujemny, przyznawana jest dodatkowa premia 100 punktów. Jest zatem o co walczyć.

Gra ma całkiem niezłe opracowanie graficzne, podczas gry przygrywa miła muzyczka, którą można w każdej chwili wyłączyć jeżeli się już znudzi.

Jako całkowicie polski produkt gra zawiera również polskie znaki, co w przypadku innych programów wcale nie jest takie oczywiste. Bardzo dobrym pomysłem jest możliwość nagrania stanu gry na nośnik. Jedyną wadą jest

TIMSOFT'95

Commodore 64

C-64 1

HAZARDOWA

75% Grafika | 60% Dźwięk | 85% Miodność | 4,90 zł Cena w zł. zawiera VAT

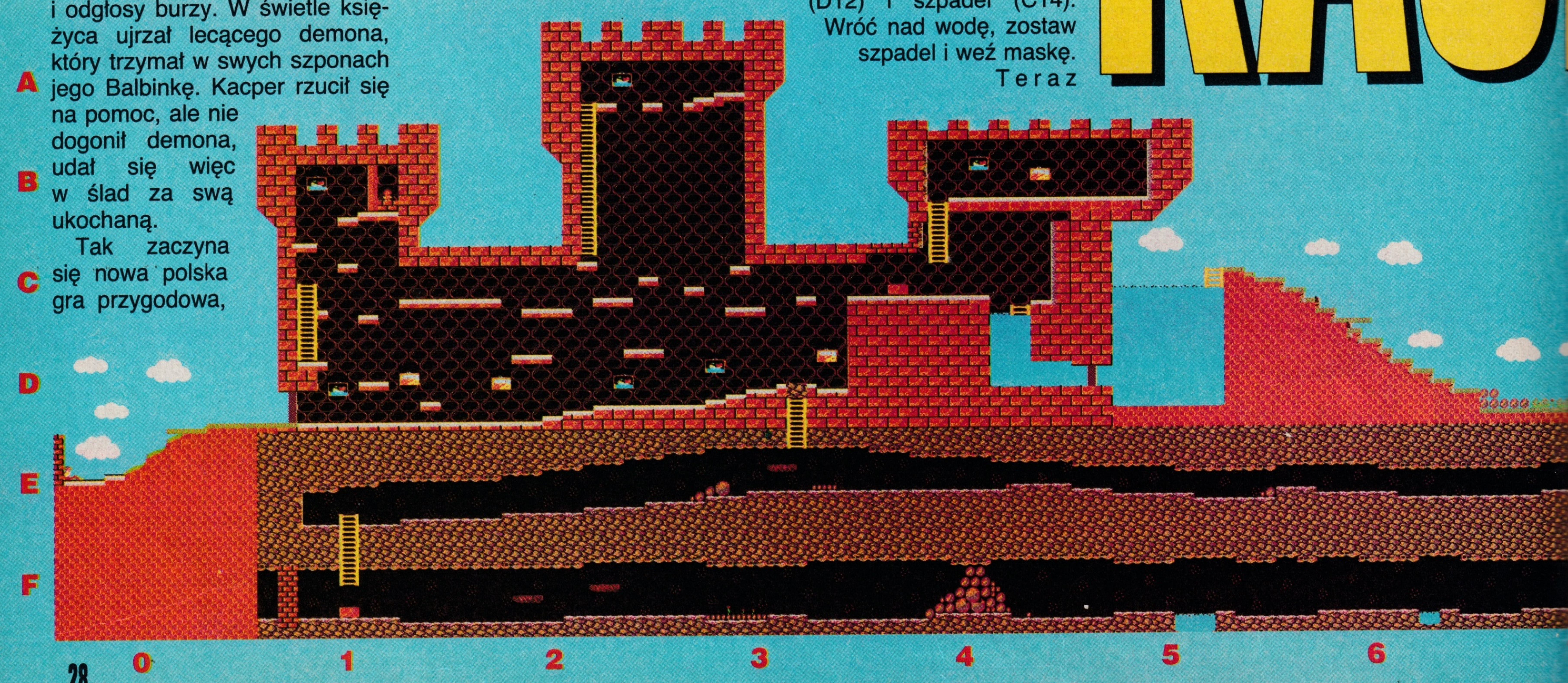


KAC

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami i siedmioma morzami, pośrodku ogromnego lasu żyli sobie beztrosko Kacper i Balbina. Pewnego pochmurnego dnia Kacper wybrał się do miasta, by kupić prezent urodzinowy dla Balbinki. W drodze powrotnej zaniepokoiła go głęboka cisza panująca w lesie. W powietrzu unosił się zapach siarki, a ich mały domek wyglądał jak po przejściu huraganu. Nagle usłyszał stłumione wołanie o pomoc i odgłosy burzy. W świetle księżyca ujrzał lecącego demona, który trzymał w swych szponach jego Balbinkę. Kacper rzucił się na pomoc, ale nie dogonił demona, udał się więc w ślad za swą ukochaną.

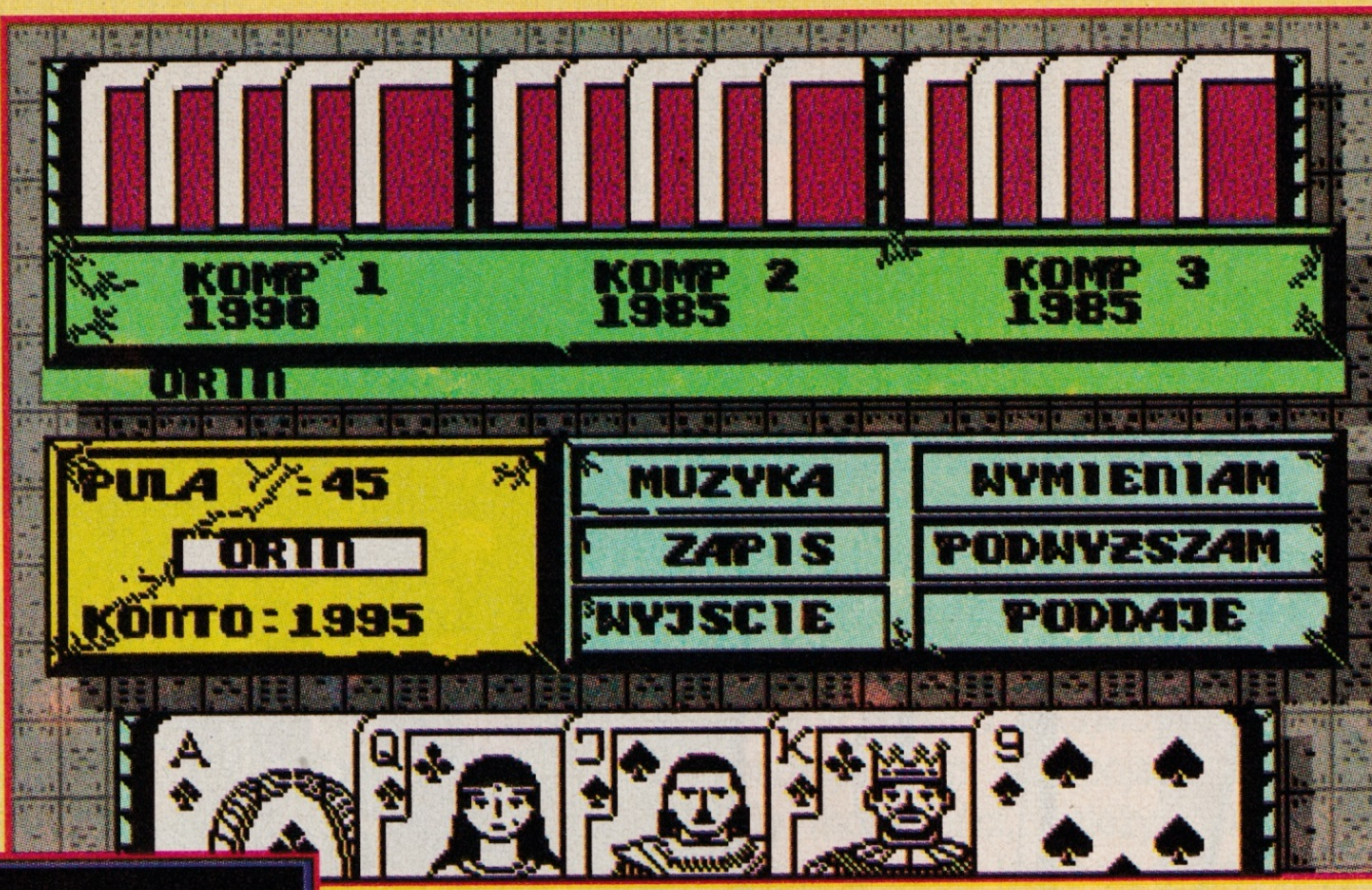
Tak zaczyna się nowa polska gra przygodowa, przypominająca znaną serię DIZZY. Celem gry jest uwolnienie Balbiny, przyjaciółki głównego bohatera, z zamkowej wieży, gdzie tkwi przetrzymywana przez niegodziwego demona. Przedtem jednak trzeba rozwiązać wiele zagadek. Akcja gry rozgrywa się w zamku i jego okolicach oraz w podziemiach. Podczas gry spotkasz na swej drodze wiele postaci, które pomogą ci, choć nie całkiem bezinteresownie, w twojej misji.

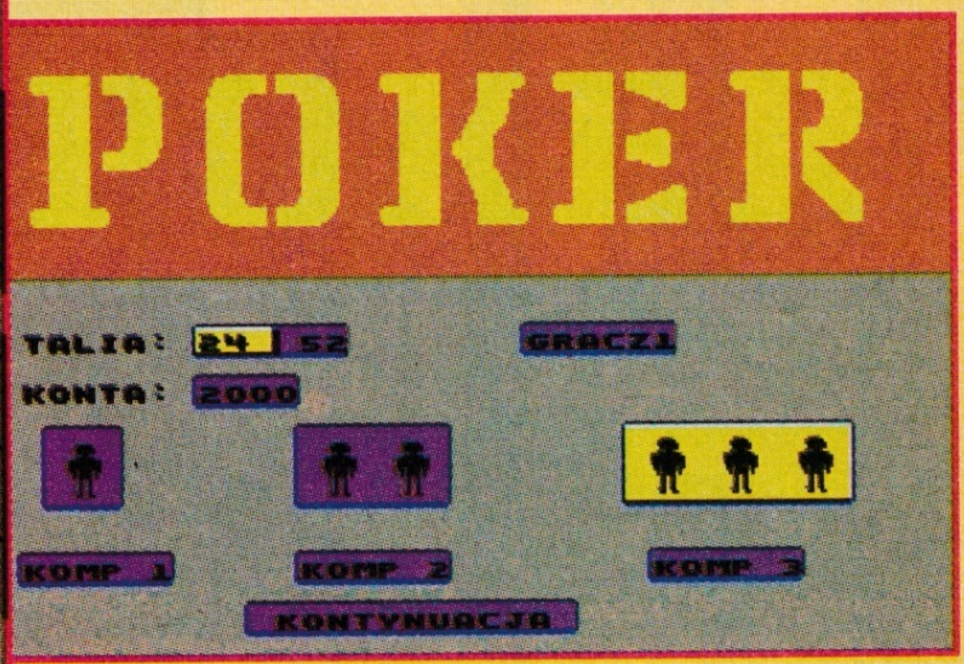
Na początku będziesz potrzebował maskę i rurkę do nurkowania, które leżą na czubku drzewa (B8). Jeśli nie chcesz stracić życia, to lepiej zejdź z drzewa po prawej stronie. Potem udaj się w kierunku zamku, weź dzbanek z winem i zostaw sprzęt do nurkowania nad wodą (C5). Daj wino pijakowi (D11), ale nie bierz od niego latającego dywanu. Weź otwieracz do konserw (D12) i szpadel (C14). Wróć nad wodę, zostaw szpadel i weź maskę. Teraz



tylko forma instrukcji do gry, w postaci pliku nagranego na dysku razem z grą. Taki stan rzeczy powoduje małe komplikacje, w przypadku, gdy podczas gry chce się z niej skorzystać, zwłaszcza, że tylko w instrukcji można znaleźć punktację za każdy układ kości. Trzeba nagrywać stan gry na dysk, resetować komputer, wgrywać instrukcję, znowu reset i od nowa ładować grę. Nie jest to zbyt wygodne rozwiązanie tym bardziej, że raczej niewielu użytkowników Commodore ma drukarkę.

Orin!







POKER

POKER to gra hazardowa dla maksymalnie czterech osób – ty oraz trzech graczy wykreowanych przez komputer. Zasady gry nie odbiegają od „normalnego” pokera, tzn. można wpłacać do puli dowolne stawki, podwyższać, wymieniać karty lub ewentualnie poddać partię. Tak jak i w KOŚCIACH, można nadać imiona wszystkim graczom, włączyć lub wyłączyć muzykę, ustawić liczbę przeciwników (od jednego do trzech), wybrać liczbę kart w talii (24 lub 52) i zapisać stan gry na nośniku.

Co do intstrukcji, to mam identyczne zastrzeżenia jak w przypadku KOŚCI – takie potraktowanie użytkownika woła o pomstę do nieba. Poza tym jest to jeden z nielicznych na C64 „normalnych” pokerów, w odróżnieniu od całej masy strip-pokerów, gdzie naszym przeciwnikiem jest panienka, a stawką jej odzienie.

Podczas gry łatwo daje się zauważyć tendencja komputera do przydzielania podczas wymiany tych samych kart, jakie przed chwilą gracz odrzucił. Zdarzało mi się to dość często.

Podsumowując: Polacy produkują coraz więcej niezłych gier. Oby tak dalej!

Orin!

TIMSOFT'94
Commodore 64 — C-64 1
HAZARDOWA
80% Grafika | 60% Dźwięk | 90% Miodność | 4,90 Cena w zł. zawiera VAT

PER

wskocz do wody i przy pomocy otwieracza do konserw otwórz kratę (D5).

Wróć po szpadel, przepłyń do zamku, wejdź na prawą wieżę i weź kilof (B5). Zejdź na dół i w (D3) odkop wejście do podziemi przy pomocy szpadla. Zostaw kilof, udaj się w lewo, weź okulary (D2), wejdź na środkową wieżę i weź latarkę (A3). Przy wejściu do wody (C4) zostaw okulary i latarkę. Weź pierścień i zejdź do podziemi. W (F4) wejdź na kamienie i użyj kilofa.

Weź łom (F5) i w (F7) daj kolesiowi pierścień i weź od niego kartę kredytową. Wróć do zamku. Uwaga: w (F4) trochę trudno jest wskoczyć z powrotem na kamienie, da się tylko z jednego miejsca.

Otwórz drzwi (D1) przy pomocy karty magnetycznej. Wróć do startu (D9) z łomem, okularami i latarką (oczywiście trzeba te przedmioty przenosić pojedynczo pod wodą). Otwórz właz łomem, daj ślepcowi (C14) okulary i weź dynamit. Zostaw go w (E9), a z (E8) weź kawałek żółtego sera. W (E0) daj gościowi ser, a on da ci za to detonator. Wróć do komnaty w podziemiach, gdzie zostawiłeś dynamit (E9). Z detonatorem i dynamitem udaj się w prawo do (E11). Połóż dynamit na kamieniach i użyj detonator. Wróć po latarkę, którą zostawiłeś przy starcie i z latarką przejdź do (E13). Weź piorun, udaj się do prawej wieży zamkowej. Co robić dalej to już sam się domyśl.

Pod względem graficznym gra prezentuje się całkiem przyzwoicie, chociaż animacja głównego bohatera mogłaby być trochę lepsza, zaś tła bardziej urozmaicone. Cała gra mieści się w jednym pliku i dzięki temu mogą w nią grać zarówno posiadacze stacji jak i magnetofonów. Autorzy gry nie zasypują gruszek w popiele i obiecują, że już wkrótce ukażą się w sklepach ich nowe, jeszcze lepsze gry.

A co z Kacprem i Balbinką? No cóż, żyli potem długo i szczęśliwie.

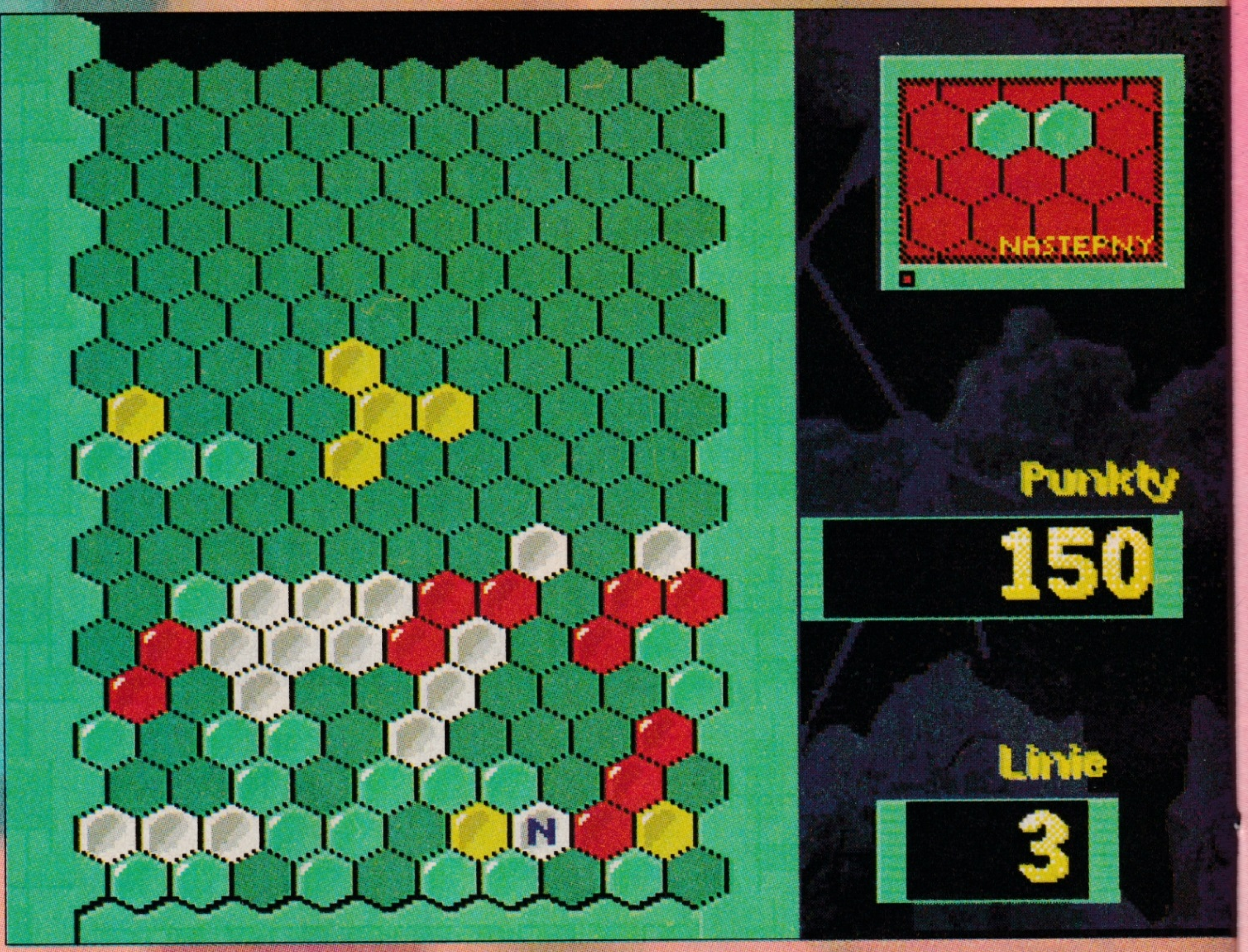
Harti

Dystrybutor: Mirage

MAREX'95
Commodore 64 — C-64 1
PRZYGODOWA
80% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Miodność | 6,50 Cena w zł. zawiera VAT



HEXIS



Kto zliczy dziś gry powstałe na bazie pomysłu pewnego radzieckiego myśliciela Aleksandra Pażitnowa? TETRIS – jedna z pierwszych gier komputerowych i zarazem najgłośniejsza gra wszechczasów, pociągnęła za sobą dziesiątki naśladowców. Trzeba pamiętać, że i nasi programiści dołożyli niegdyś swoją cegiełkę do tej fali popularności, wydając pod szyldem firmy CALIFORNIA DREAMS głośną grę BLOCKOUT. Spójrzmy zatem na kolejną grę z rodzaju tetrisopodobnych – HEXIS, również powstałą w Polsce i wyróżniającą się dobrym wykonaniem.

INTRUDER'94
1MB AMIGA AMIGA 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% Grafika | 75% Dźwięk | 80% Młodość | Tel. Cena w zł. zawiera VAT

Steruje się spadaniem klocków sześciokątnych – pozwala to na zwiększenie liczby możliwych konfiguracji przestrzennych. Opadające elementy podzielone są na dwie grupy – klocki zwykłe, kolorowe, których pełne, poziome linie (w jednym kolorze) znikają zaraz po ułożeniu, oraz klocki specjalne, zazwyczaj aktywujące się dopiero po wkomponowaniu ich w linię, która ma zaraz zniknąć. Dokładne informacje na ich temat znaleźć można w instrukcji dostępnej w menu głównym – sposób realizacji oraz sama jej obecność wewnątrz gry jest, jak na polski rynek, unikatowa i zasługuje na specjalną uwagę. Pewnym niedociągnięciem jest natomiast różnica w szybkości działania występująca między Amigą 500 i 1200 – na tej ostatniej czasami dość trudno trafić klockiem w pożądane miejsce w ułożonej już mozaice.

PooH

Dystrybutor: Mirage

„Zarobić milion legalnie zawsze było trudno. Zarobić milion nielegalnie zawsze było nieco łatwiej. Utrzymać milion, jeśli już się go zdobyło, to chyba najtrudniejsze ze wszystkiego".
Jeffrey Archer „Co do grosza"

CO DO GROSZA

Bardzo popularna przed laty gra planszowa „Monopoly" dawała każdemu graczowi możliwość wcielenia się w skórę prawdziwego potentata finansowego, zarządzającego sieciami hoteli, firmami transportowymi czy też barami szybkiej obsługi. Musiał nadejść też moment przeniesienia jej na ekrany komputerów. Powstały wersje przeznaczone dla wielu platform sprzętowych, w tym też i rdzennie polska edycja – CO DO GROSZA.

Gra jest wierna swemu planszowemu pierwowzorowi, wykorzystuje jednak możliwości urozmaicenia rozgrywki, jakie oferuje komputer. Grać może od dwóch do pięciu graczy, przy czym wszyscy mogą być symulowani przez maszynę. Trzeba jednak uprzedzić, że prawdziwa frajda zaczyna się wtedy, gdy do gry zasiądzie piątka ludzi. Dopiero w tym momencie gra nabiera kolorów, bo o wiele ciekawiej gra się przeciwko żywemu intelektowi, niż tzw. sztucznej inteligencji 4,77 MHz.

Każdy gracz otrzymuje na początek 50 tys. dolarów. Akcja toczy się na sześćdziesięcioośmiopolowej planszy-mieście. Poszczególne pola symbolizują budynki należące do dwóch kategorii – miejskie, takie jak tor wyścigów, komisariat policji oraz pozostałe. Są one dalej podzielone na sześć grup: rozrywka, sport, przewóz, jedzenie, handel, usługi; w każdej grupie znajduje się osiem budynków, zróżnicowanych pod względem ceny i przynoszonych zysków.

Każdy z obiektów może być zakupiony (o ile oczywiście nie uczynił tego wcześniej przeciwnik) i daje swemu właścicielowi profity. W momencie, gdy przeciwnik zatrzyma się na wykupionym polu, musi przelać na konto jego właściciela skromną opłatę postojową. Atmosferę podgrzewa także system inwestycji umożliwiający zwielokrotnienie dochodów czerpanych z jednego pola. Domami można też handlować wystawiając je na sprzedaż na giełdzie, dotyczy to jednak praktycznie tylko sytuacji, gdy gra się przeciwko żywemu przeciwnikowi – z komputerem trudno się dogadać na temat tego, na którym domu najbardziej zależy. Dodane są także takie urozmaicenia jak nagłe zatrzymanie na posterunku policji, spacer po parku miejskim czy też zwiedzanie muzeum.

W grze umieszczono dodatkowe atrakcje w postaci niezależnych, nie występujących w planszowym pierwowzorze elementów. Są to dodatkowe gry, dostępne po zatrzymaniu się na odpowiednim polu: lottomat, wyścigi konne, kasyno z jednorękim bandytą oraz lunapark ze strzelnicą. Trzeba przyznać, że ożywiają one



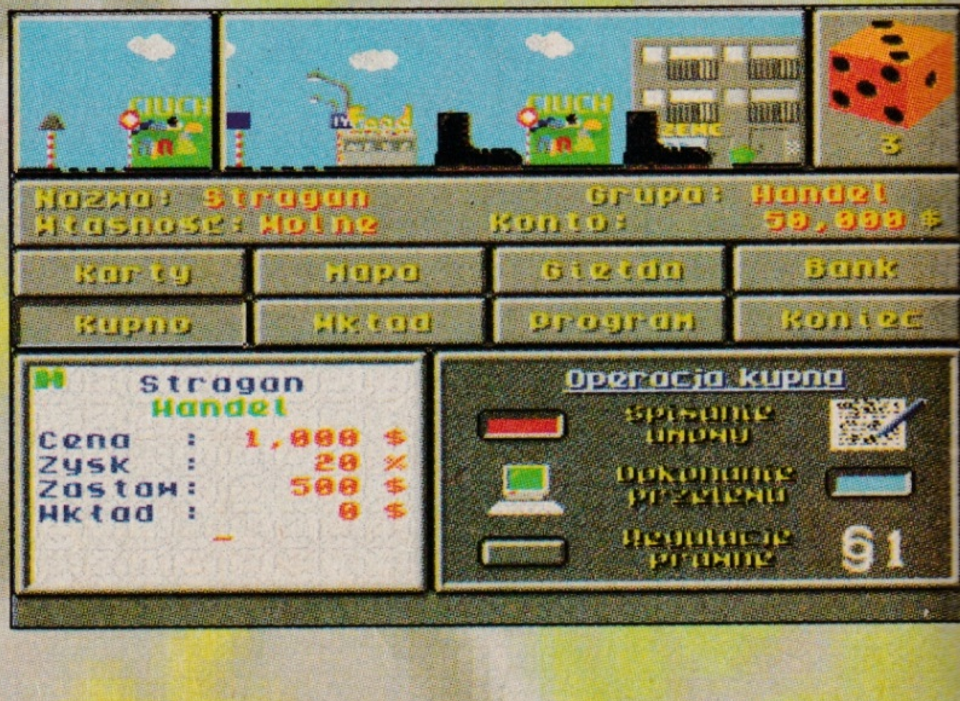
dość statyczny ekran gry. Owa monotonia jest zresztą jedną z większych wad CO DO GROSZA. Aż się prosi o dodanie chociażby odrobiny animacji ożywiającej na przykład rysunek budynku, w którym się zatrzymujesz czy też planszy z przesuwającymi się podczas ruchu po rzucie kostką punktami symbolizującymi graczy (gdyż aby ujrzeć położenie przeciwników w mieście trzeba tu wywoływać specjalną opcję).

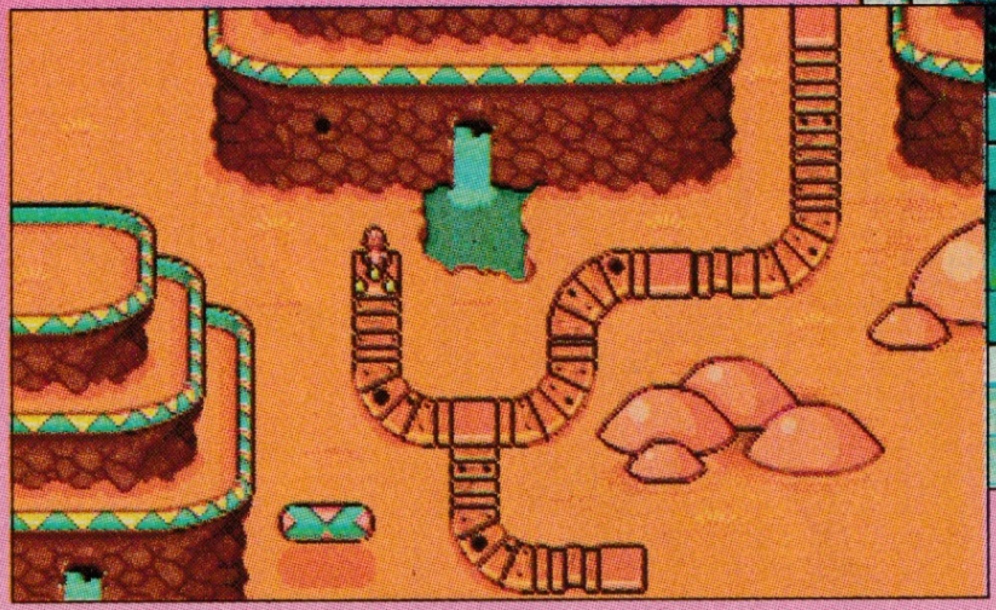
PooH

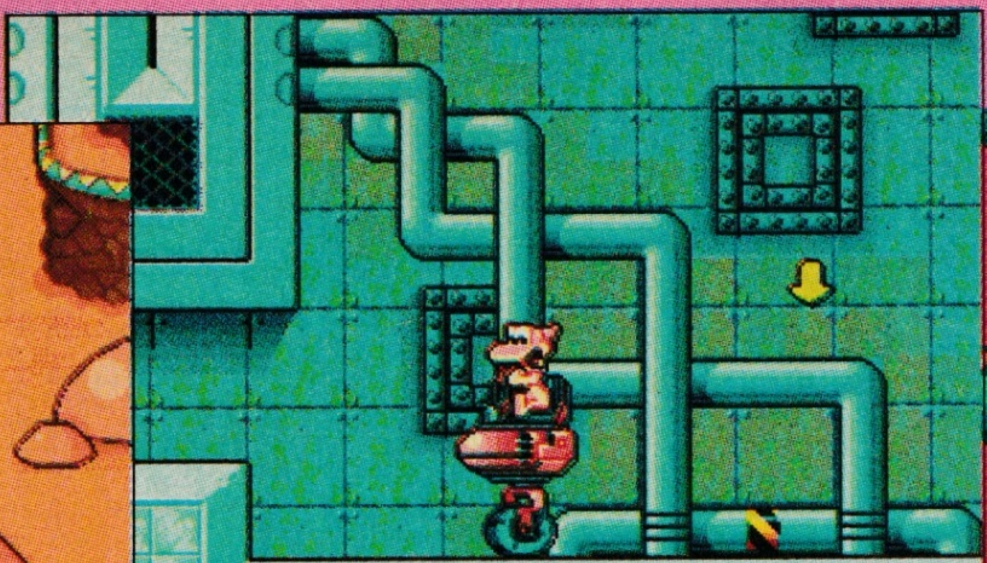
Dystrybutor: Mirage

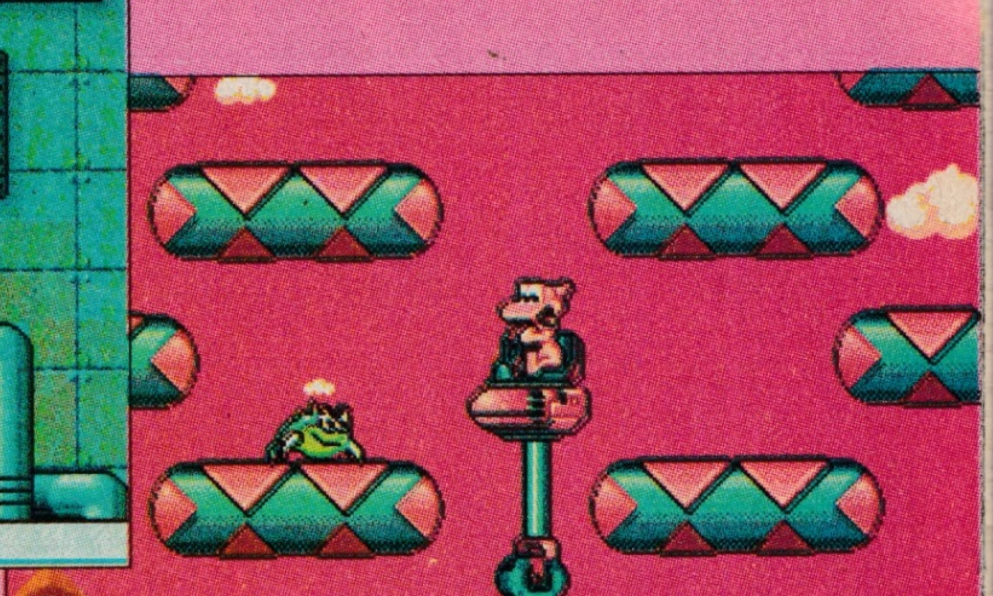
HABOR'95
1MB AMIGA AMIGA 2
TOWARZYSKA
80% Grafika | 75% Dźwięk | 80% Młodość | 26,84 Cena w zł. zawiera VAT











Gwałtowny spadek przyrostu pogłowia Różowców i powtarzające się porwania świeżo narodzonych dzieci przez Mechaników nie wróżyły dobrze rasie żyjątek o różowym pigmencie. Różowiutki król zarządził natychmiastową mobilizację, ale zgłosiło się ledwo trzech Różowców. Nie miał kto bronić planety... ale zaraz, co z porwanymi przez Mechaników Różowcami? Może uda się uwolnić ich z planet podbitych przez tych barbarzyńców. Potrzebny będzie ochotnik, który wykona zadanie specjalne. Nie musi być inteligenty, wystarczy mu tylko zręczność i prawo jazdy na pojazdy kategorii xx (czyli na jednokołowce).

PINKIE

MILLENNIUM'94

1MB AMIGA CD32

AMIGA 3

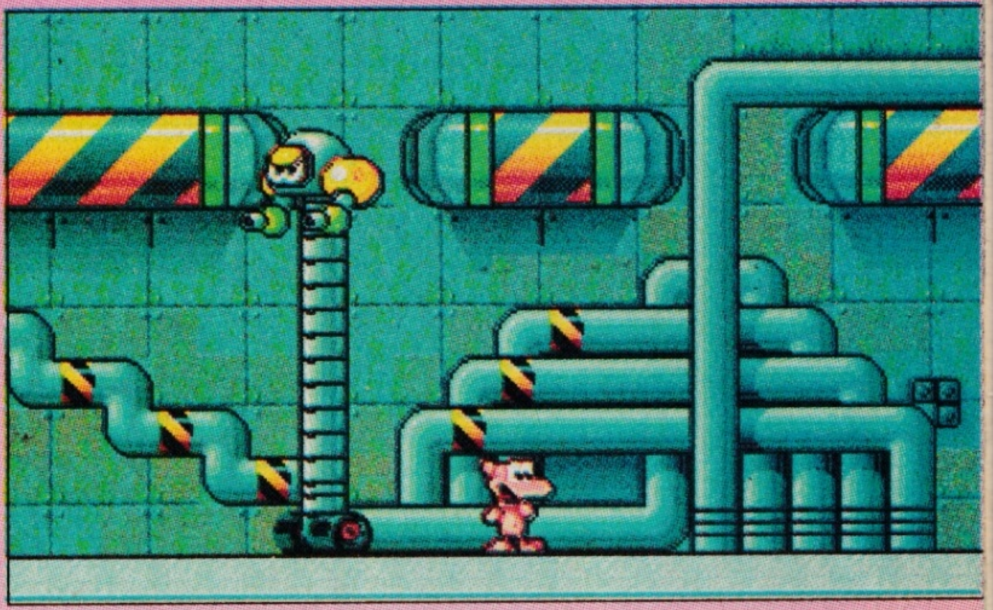
ZRĘCZNOŚCIOWA

80% Grafika · 70% Dźwięk · 80% Miodność · 39,- Cena w zł. zawiera VAT

Wielu Amigowców pamięta Jamesa Ponda, bohatera trzech świetnych platformówek firmy MILLENIUM. JAMES POND, ROBOCOD i OPERATION STARFISH były wielkimi hitami i do dzisiaj doskonale się sprzedają. Nie znaczy to oczywiście, że każda gra tej firmy będzie od razu doskonała. Potknięcia zdarzają się wszystkim, czego dowodem jest właśnie PINKIE – zręcznościówka z elemetami logiki.



Dobrym pomysłem jest dodanie wątku kombinowania. O ile np. w ROBOCOD trzeba było szukać przejść, to w PINKIE trzeba kombinować jak się do nich dostać. Korzysta się głównie z jednokołowego pojazdu, który może się wyciągać, skakać, walić z rękawicy bokserskiej, przysysać itp. Aby pojazd zdobył takie możliwości, należy dokupić do niego dodatki, które są niezbędne do przejścia levelu, co następuje w momencie znalezienia i zapakowania jednego jaja Różowca.



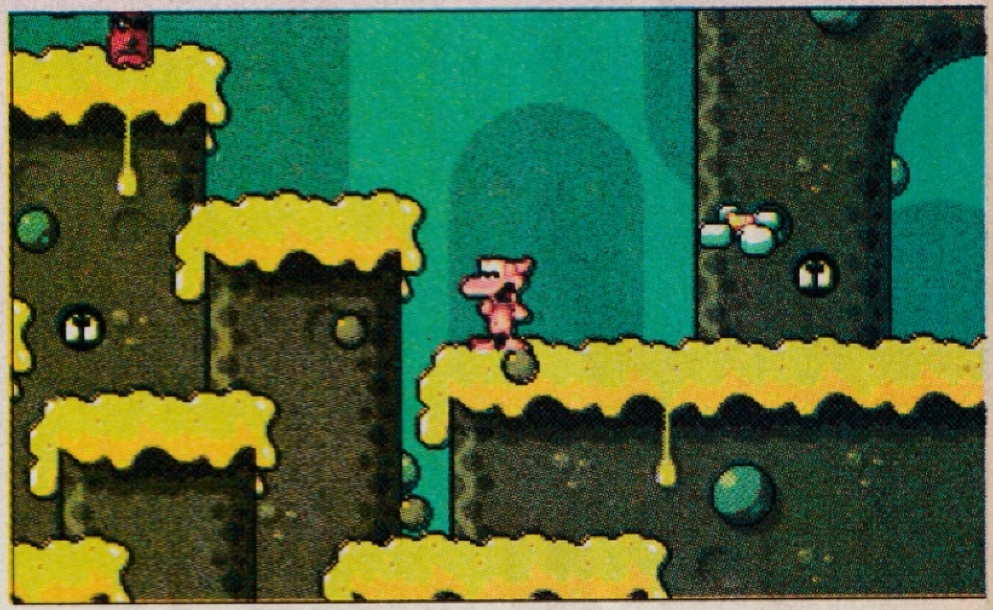
Na kolejny plus zasługuje grafika, dobra, choć nie tak powalająca jak np. w ROBOCOD. Szkoda tylko, że nie urozmaicono plansz.

Pierwsza niedogodność, na którą po tylu latach można by już zwracać uwagę, jest „dyskoteka". Autorzy chyba przesadzili z konstrukcją programu, a dogrywanie z dyskietek może doprowadzić do pasji. Weźmy taką sytuacje: gdy tracisz życie, automatycznie pojawia się mapa – wniosek, jest ona cały czas w pamięci. Można przypuszczać, że i cały level (grafika, muzyka, animacja) siedzi też w pamięci. Srogo się zdziwisz, gdy wybierzesz teraz planszę, na której byłeś przed sekundą. Kilkudziesięciosekundowe dogrywanie z dyskietki, czyli jednak nie ma jej w pamięci. Przy paru skuchach po rząd takie wachlowanie zaczyna najpierw denerwować, potem nużyć, a na końcu gracz zastanawia się, co za programista robił tę grę. Brak ułatwienia posiadaczom „twardzieli", tj. brak instalera na twardy dysk to też przejaw archaicznych poglądów autorów tej gry.

PINKIE jest dobrą grą. Szczególnie przyjemny jest wątek kombinowania, choć grafika miejscami nie zachwyca. Gdyby nie uciążliwe dogrywanie, gra zasłużyła by na wyższą notę.

G1200

Dystrybutor: Mirage



Są trzy podstawowe kolory: czerwony, żółty i niebieski. Spotykamy je w fizyce, malarstwie i w gospodarstwie domowym. Wiedzieli o tym również autorzy gry TESSERAE – zajmującej gry logicznej, która nie jest kolejną mutacją „odwracanki" i nie ma nic wspólnego z TETRIS.

TESSERAE

TESSERAE charakteryzuje się ładną grafiką i prostą obsługą. Ma bardzo proste, intuicyjne sterowanie i nie posiada barier, które tak często odpychają młodszą młodzież. Celem gry jest rozwiązanie mozaiki utworzonej z kafelków, z których podstawowe odpowiadają trzem podstawowym kolorom. Trzeba to zrobić przy jak najmniejszej liczbie ruchów, poprzez usuwanie z tablicy kafelków według pewnych reguł tak długo, aż pozostanie tylko jeden. Gra może być prowadzona na jednej planszy (mozaice), wybranej spośród dziewięciu lub na zasadzie turnieju, którego celem jest rozwiązanie kolejno wszystkich mozaik.

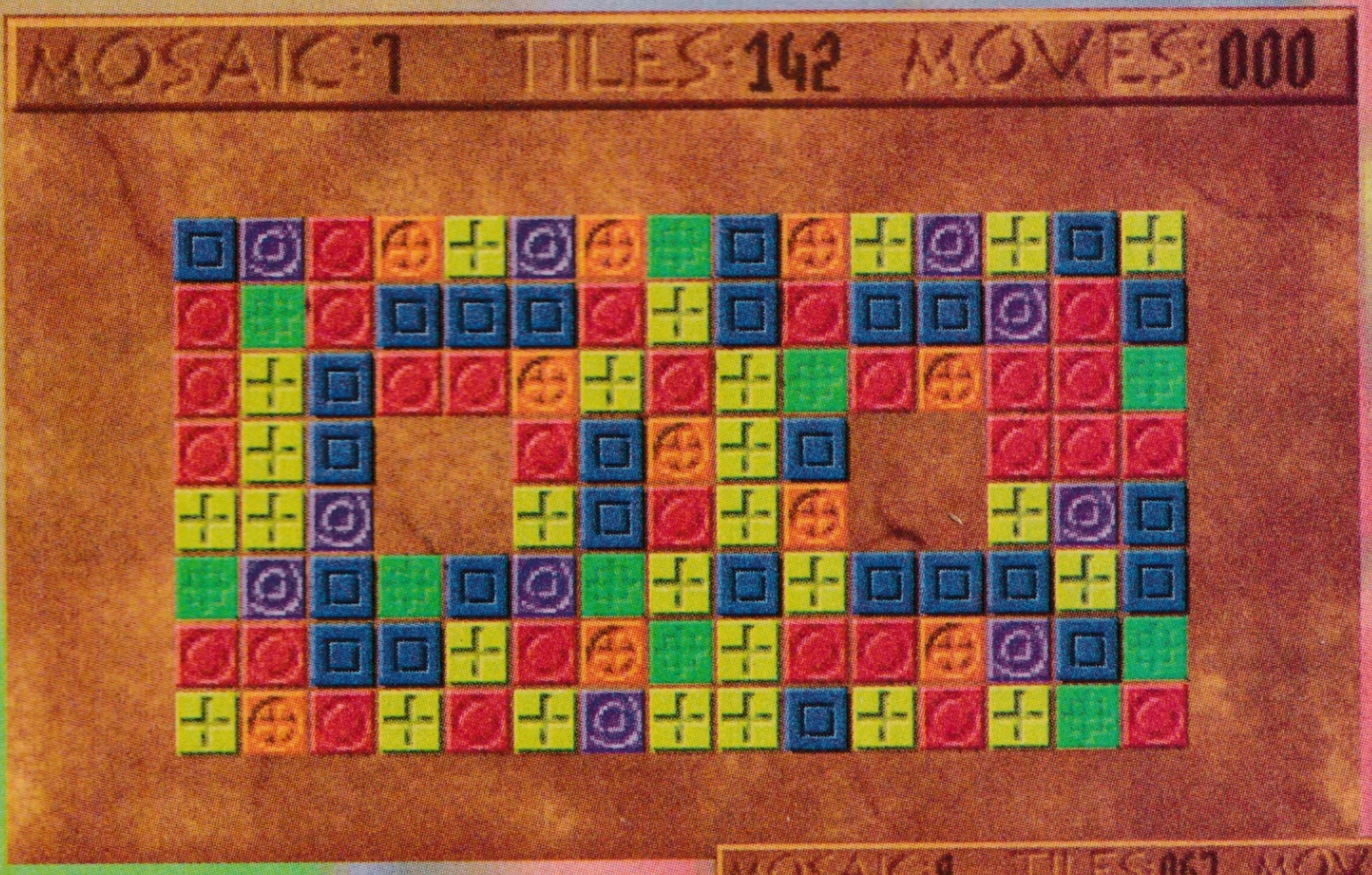
GAMETEK'94

PC: VGA, SB

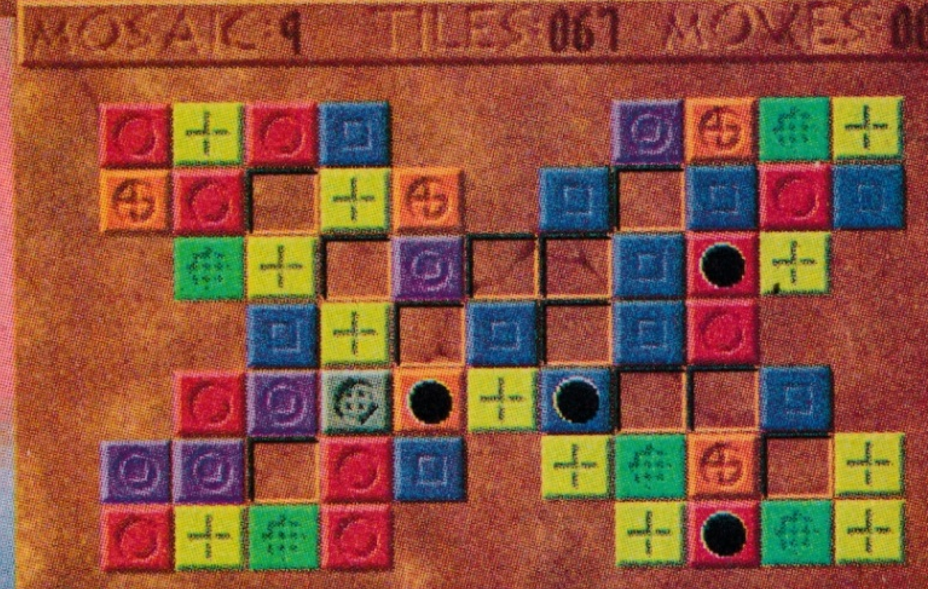
PC 1

LOGICZNA

85% Grafika · 60% Dźwięk · 80% Miodność · 63,56 Cena w zł. zawiera VAT



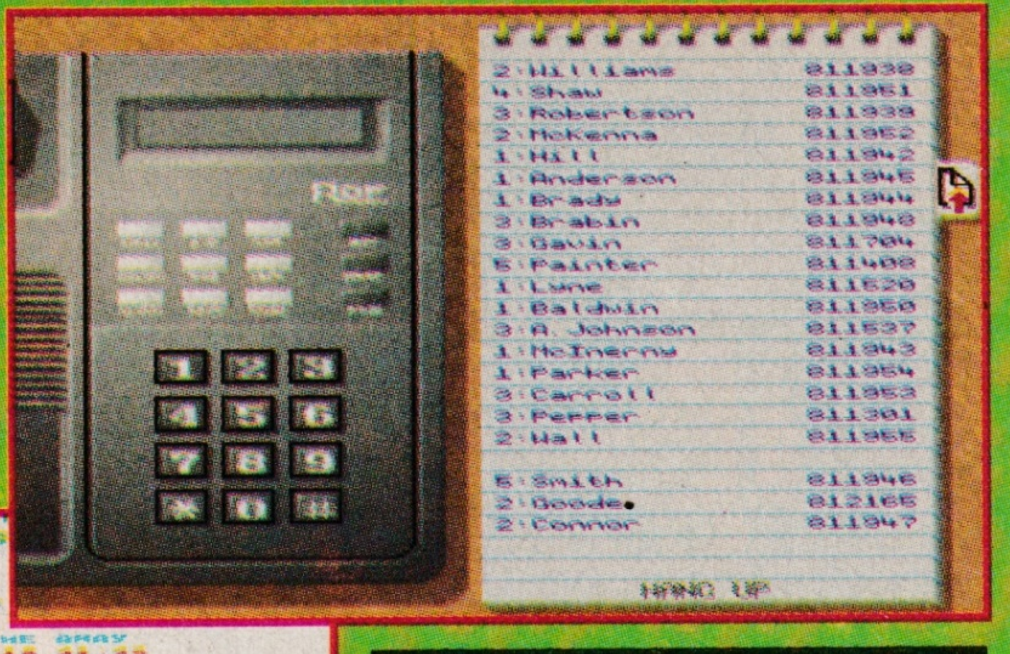
Każdy kwadrat danej mozaiki może być wypełniony przez jeden do trzech kafelków. Jeśli na jednym polu znajduje się tylko jeden kafelek, mamy do czynienia z obszarem jednopoziomowym, jeżeli wypełnają go dwa – jest to obszar dwupoziomowy, a jeśli trzy – trójpoziomowy. Na polach jednopoziomowych mogą znajdować się kafelki żółte, czerwone lub niebieskie; na dwupoziomowych: pomarańczowe (czyli żółty + czerwony), fioletowe (czerwony + niebieski) albo zielone (żółty + niebieski), natomiast na trójpoziomowych – szare, stanowiące połączenie wszystkich barw podstawowych. W TESSERAE jest osiem kategorii ruchów, jednak wszystkie sprowadzają się do przeskakiwania z kafelka na kafelek na zasadach zbliżonych do warcabów, z tą różnicą, że można skakać także na zajęte pola. Efektem każdego skoku jest zmiana barwy poszczególnych kafelków lub zniknięcie któregoś z nich.

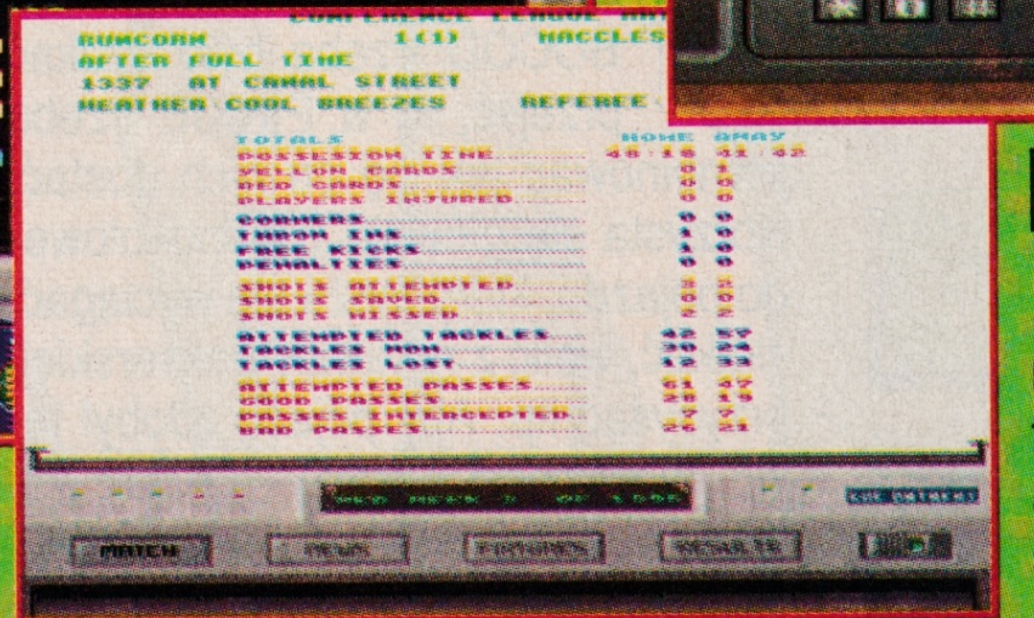


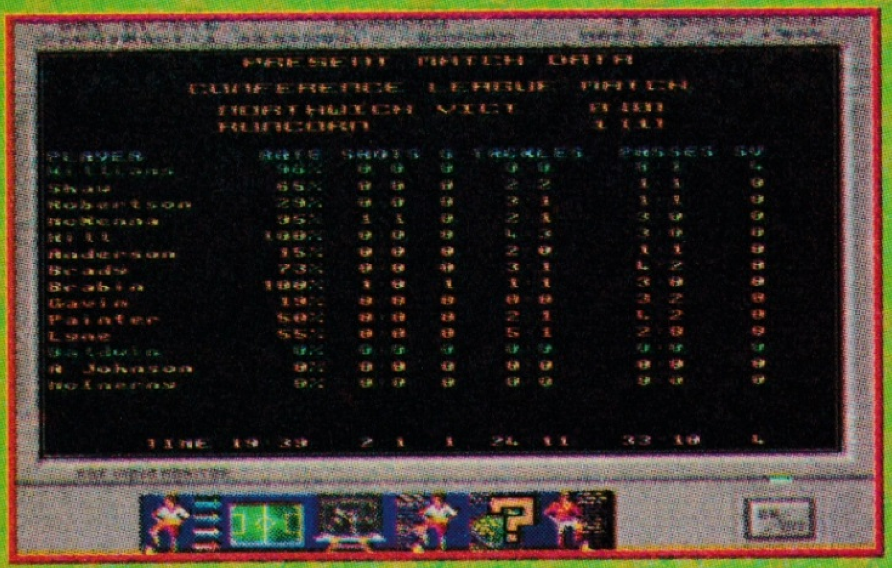
Asica

Dystrybutor: LiComp









PREMIER MANAGE

Była już DYNASTIA, była ISAURA, obecnie zapowiada się serial-rzeka pt. PREMIER MANAGER. W przeciągu dwóch lat GREMLIN wydał aż trzy części tej gry, co jest chyba wydarzeniem na skalę światową. Jak można wywnioskować z zapowiedzi (You will never need another management game... ever!) tym razem trafiono w okienko.

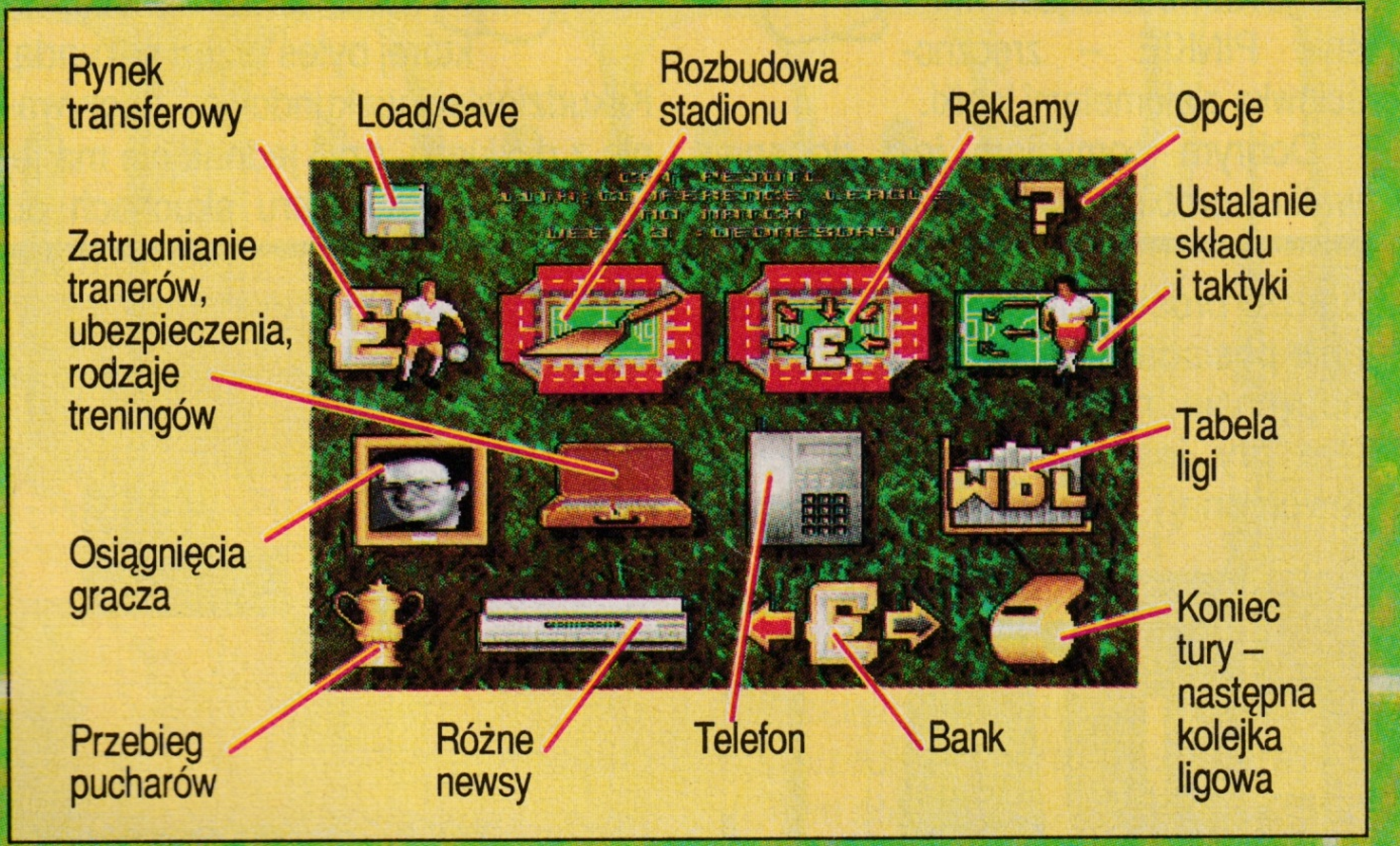
RZUT OKIEM (Z AUTU)

Po uruchomieniu gry poczujesz się jak na starych śmieciach, tylko jakby staranniej zamiecionych. To co widać od razu, to wyższa rozdzielczość, dzięki której PM3 nie wygląda już na grę z Commodore. Druga rzecz: zdjęcie menadżera, szkoda tylko, że nie można przykleić własnego... No i po trzecie: PRAWDZIWE BOISKO! Co prawda już po chwili widać, że niezupełnie prawdziwe gdyż zawodnicy poruszają się skokami ale i tak jest to wielki krok naprzód. Reszta gry trzyma wysoki poziom poprzedników, a dzięki symulacji wydarzeń na całym boisku, można nareszcie ustawiać graczy zupełnie według własnego widzimisię (tworząc zestawienia 8-1-1 lub 2-2-6 z pięcioma napastnikami na lewym skrzydle, czy jakie ci tylko przyjdą do głowy).

W PM3 wyeliminowano też kilka irytujących niedogodności. Teraz kupując zawodnika z TRANSFER MARKET można zgłaszać ofertę kilkakrotnie (4 razy), a komputer wyświetli za każdym razem listę wszystkich ofert. Oferta, która po ostatnim zgłoszeniu znajdzie się na miejscu pierwszym, wygrywa.

Można też dzwonić bezpośrednio do wybranego klubu i kupować graczy nie wystawionych do sprzedaży (są oni jednak znacznie droższy). Warto zwrócić uwagę, że ilość graczy dostępnych na TRANSFER MARKET jest znacznie mniejsza niż w PM 1 i 2. Trudniej więc zbijać kasę na kupowaniu zawodników bez kontraktów i sprzedawaniu ich kilkakrotnie drożej.

PM3 jest trudniejszy od swych poprzedników, co wiąże się z bardziej wymyślnym zestawianiem składu ale też warunkami „zewnętrznymi" – trudniej zdobyć reklamy, zawodników, dobrych trenerów. Bardziej wymagający stali się też właściciele klubu. Nareszcie gra staje się prawdziwym wyzwaniem!



RADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Zestawiając skład nie wybieraj nazbyt eksperymentalnych formacji. Najlepiej 4-2-4 ewentualnie 4-3-3. Powybieraj najlepszych graczy i poustawiaj na odpowiednich pozycjach (lewonożnych na lewo, prawonożnych na prawo). Zwróć uwagę żeby najlepszy napastnik dostał nr 9, a drugi nr 10.

W PLAYER TACTICS pozmieniaj wskaźniki PASSING/RUNNING tak by obrońcom dać PASSING ok. 70%, pomocnikom 60%, a napastnikom 20-30%. Wielkości te są orientacyjne. Im gracz ma lepszy parametr CR (CONTROL) tym lepiej będzie się kiwał (daj więcej RUNNING), a im lepszy ma parametr PS (PASS) tym lepiej będzie podawał. Obrońcom i pomocnikom ustaw długie podania (DISTANCE – LONG), a napastnikom krótkie (SHORT). Pomocnicy i napastnicy powinni kierować swe podania do środka (PITCH AREA – CENTER) na środkowego napastnika.

Przy dobieraniu napastników zwracaj uwagę nie tylko na parametr SH (SHOOTING – strzał) i CR ale także na HD (HEADER – główka). Przy dużej ilości górnych podań gra głową może być ważniejsza od umiejętności strzeleckich (w końcu to futbol angielski!). Odległość strzału ustaw dla środkowego napastnika (nr 9) na SHORT, reszcie napastników i pomocnikom na MEDIUM a obrońcom na LONG.

Obrońcy jak można się domyśleć oprócz powstrzymywania (TACKLING, TK) przeciwnika muszą także dobrze grać głową (CR) i mieć jakie takie umiejętności podawania piłki (PS).

Rodzaj krycia ustaw na ZONAL (strefowe). W czasie przerwy obejrzyj statystyki przeciwników i przydziel najbardziej gorliwym plastra (tzn. wybierz własnego gracza, kliknij LMB na ZONAL, zmieni się na PLAYER, teraz RMB i wpisz numer gracza przeciwnika). Możesz też od początku kryć indywidualnie, uważaj tylko by napastnik z nr 9 był kryty przez twojego najlepszego obrońcę. Najlepiej mieszać te dwa rodzaje, kryjąc indywidualnie napastników i w razie potrzeby najlepiej podających pomocników i obrońców (czasem można w ten sposób szybko przechwycić piłkę).

BIZNES

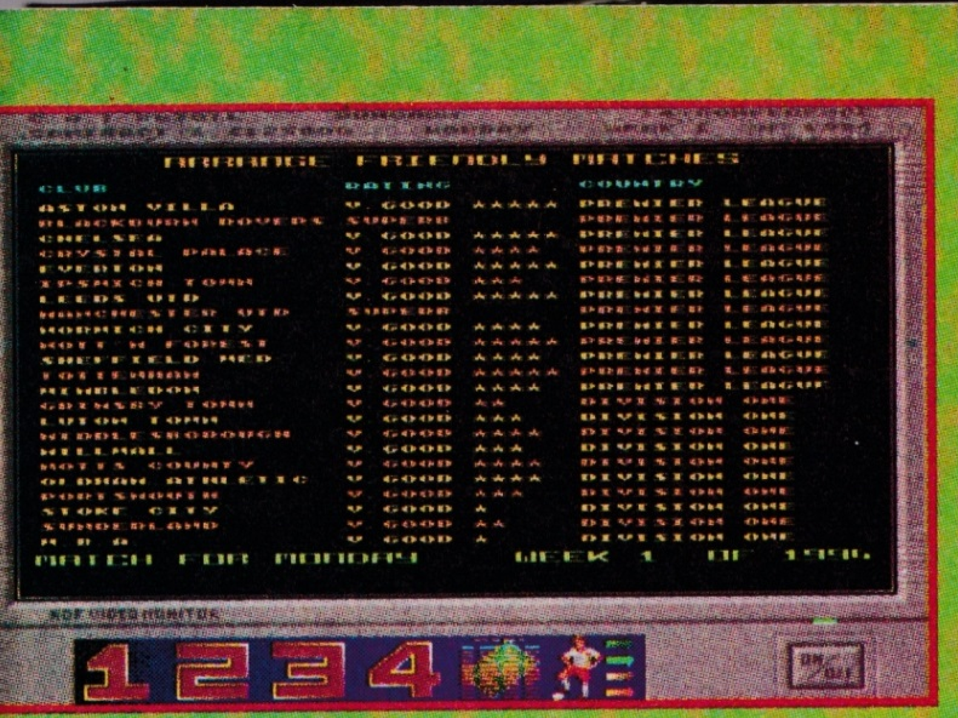
Oprócz prowadzenia drużyny musisz także dobrać sobie współpracowników. Asystent (ASSISTANT) może cię uwolnić od ustalania treningów czy wybierania ofert reklam (i paru innych rzeczy). Łowca młodych talentów (YOUTH TEAM) jest ci niezbędny do pozyskiwania obiecujących zawodników (nawet tylko po to by ich następnie sprzedać), Spec od transferów (SCOUT) będzie szukał w innych drużynach zawodnika o wybranych przez ciebie parametrach. Trenerzy (COACH) będą rozwijać umiejętności twoich graczy, a lekarz (PHYSIO) będzie doprowadzał graczy kontuzjowanych do stanu używalności. Nie wszyscy oni będą ci potrzebni naraz, co szczególnie dotyczy SCOUT i ASSISTANT.

Jednym z najważniejszych zadań jest rozbudowa stadionu. Na początku wybuduj zadaszenia (COVERAGE) by uzyskać miejsce na dodatkowe reklamy. Następnie wybuduj Klub Kibica (SUPPORTERS CLUB),









tablicę elektroniczną i oświetlenie. Później warto wybudować różne udogodnienia (LUXURIOUS) i zacząć zbierać pieniądze na salę treningową (GYM) – dzięki niej trening da większe efekty, a zawodnicy nie będą tak często łapać kontuzji. W przypadku awansu powinieneś natychmiast podnieść poziom bezpieczeństwa (SAFETY); najlepiej zabudować cały stadion krzesełkami gdyż inaczej władze piłkarskie mogą go zamknąć.

MICHAŁKI

R 3

– najlepsza drużyna na początek to HALIFAX,

– nawodnik musi rozegrać w sezonie co najmniej cztery mecze, inaczej jego umiejętności drastycznie spadną,

– zanim weźmiesz pożyczkę z banku spróbuj wydusić trochę grosza od właścicieli,

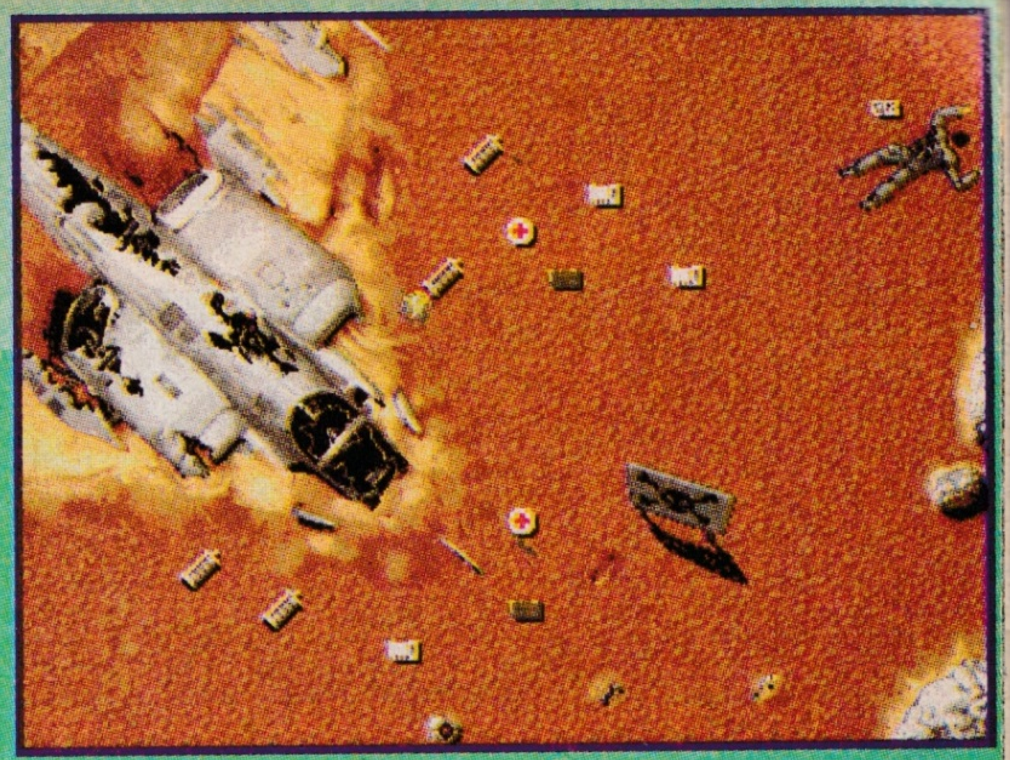
– na początku sezonu większość czasu spędzaj przy telefonie, dzwoniąc do klubów w poszukiwaniu zawodników, którym zakończył się właśnie kontrakt.

Pejotl

GREMLIN'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB
PC 2 AMIGA 3
EKONOMICZNA
80% Grafika
80% Dźwięk
95% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT







ALIEN BREED
TOWER ASSAULT

Minęło już ładnych parę lat, odkąd organizacji IPC udało się zniszczyć ostatnie organizmy Obcych. Okazało się, że przełamanie bariery technologicznej to zaledwie pierwszy mały krok na drodze podboju Kosmosu. Zamieszkujące go rasy broniły swych terenów, ale nie obroniły... Drugi krok został więc również wykonany.

Jednego jednak ludzie nie mogli wiedzieć – tego, że Obcy mimo dość prymitywnego wyglądu i zachowania byli bardziej rozwiniętą cywilizacją od tej na Ziemi. Już przed setkami lat udało im się wysłać pojazdy kolonizacyjne na większość niezamieszkanych planet galaktyki. Tam zarodki obcej cywilizacji w formie przetrwalnikowej do dziś czekają w podłożu na jakiekolwiek inne żywe istoty.

Przenieśmy się na nie tak dawno skolonizowaną planetę Azarin 2E. Stworzono tam militarne laboratoria badawcze (Military Research Unit – MRU) w kompleksie zwykłych budynków (szpitale, biura, a nawet więzienie). Skalista powierzchnia Azarin nie pozwoliła rozbudować stacji wszerz i wzdłuż. Architekci rozwiązali ten problem budując w górę – stworzono potężne wieże, które połączono korytarzami i tunelami. Całym tym kompleksem zarządzali oczywiście ludzie, ale przy pomocy najnowszego systemu komputerowego INTEX 5000.

Losy ludzi i Obcych skrzyżowały się po raz wtóry. Teraz, gdy MRU ruszyło pełną parą, Obcy zwęszyli kolejną szansę powiększenia swojej rasy. Ich zarodki czekające setkami lat na pożywienie wyszły na powierzchnię nieprzyjemnej Azarin 2E. Młode kierowały się w stronę MRU, wabione jego wibracjami oraz światłami. Była dwudziesta trzecia noc piątego ćwierćmiesiąca, gdy obca rasa przedostała się do systemów wentylacyjnych ludzkiej kolonii. W ciemnościach nocy rozegrały się sceny jak z najgorszego horroru. Wszyscy ludzie stali się równi wobec śmierci – wobec Obcych. Istoty przystąpiły wtedy do składania jaj, z których w ciągu następnych godzin wykluło się nowe pokolenie.

Czy w MRU zginęli wszyscy? Co stało się z potężnymi laboratorio-bunkrami z tytanu, do których jedyną drogą dostępu były poczwórne drzwi? Tam właśnie, dzięki solidnym umocnieniom, przeżyli naukowcy. Dla ziemskich korporacji ich wiedza była tak cenna, że postanowiono wynająć oddziały IPC do wydobycia ocalałych. W ziemski miesiąc po tej tragedii wysłano pierwszych żołnierzy na pokładzie statku transportowego z dziesięcioma myśliwcami do interwencji na miejscu. Po dotarciu na orbitę Azarin 2E przystąpiono do przeczesania z powietrza przestrzeni wokół kolonii. Jak wielkie było zdziwienie pilotów gdy okazało się, że wszystkie systemy obronne stacji były sprawne – czyli zasilane. Z dziesięciu statków ostrzał skosił dziewięć, jeden z myśliwców lądował awaryjnie niedaleko wież. Z dwuosobowej załogi ocalał tylko pilot, w rękach którego spoczywał los ocalałych oraz powodzenia całej misji.

TOWER ASSAULT

Ten przydługi siłą rzeczy wstęp wprowadza w niesamowity klimat nowej gry z serii ALIEN BREED. Gry te dochrapały się miana strzelaniny wszechczasów i do dziś budzą niemałe emocje. Mimo pozornie błahego i nieoryginalnego pomysłu, w ALIEN BREED jest właśnie to „coś", co stanowi klucz do sukcesu.

Jak długo można kontynuować pomysł strzelaniny? Tak długo, jak długo strzelanina taka posiadać będzie doskonałą grafikę, muzykę oraz inne dodatki, które wpływają na odświeżenie starego pomysłu w nowych czasach i na nowe komputery. Zespół TEAM 17 robi to wzorowo.

W ALIEN BREED TOWER ASSAULT twórcy wprowadzili dużo urozmaiceń. Gołym okiem daje się zauważyć nowy pomysł rozpoczynania rozgrywki na powierzchni planety – podwyższa to realizm i nastrój. Ale przede wszystkim wprowadzono wolny wybór drogi, a co za tym idzie także sposób ukończenia gry. Jak podają oficjalne źródła, grę można ukończyć na 250 sposobów. Kolejnym urozmaiceniem są nowe zdolności bohatera – osłanianie tyłów i boków poprzez strzelanie np. do tyłu przy jednoczesnej wędrówce naprzód. Niby niewielki dodatek, ale prawdziwi fani ALIEN BREED na pewno go docenią. Daje się także zauważyć kontynuowanie wątku zmuszania gracza do wysiłku szarych komórek, a nie tylko palca na FIRE. Ukończenie wielu misji zależne jest od taktyki, wykonania otrzymanych poleceń oraz obranej drogi.





WERSJA NA CD32

Gra TOWER ASSAULT w wersji na srebrnej płytce została wzbogacona o filmowe wstawki, które łącznie dają ponad 40 minut filmu. W tym jest 10 minut niezwykle dynamicznego intro, ze zmiksowanymi scenami video i sekwencjami profesjonalnego renderingu. Jakość zapisu filmowego jest dużo wyższa niż spotykana na PC.

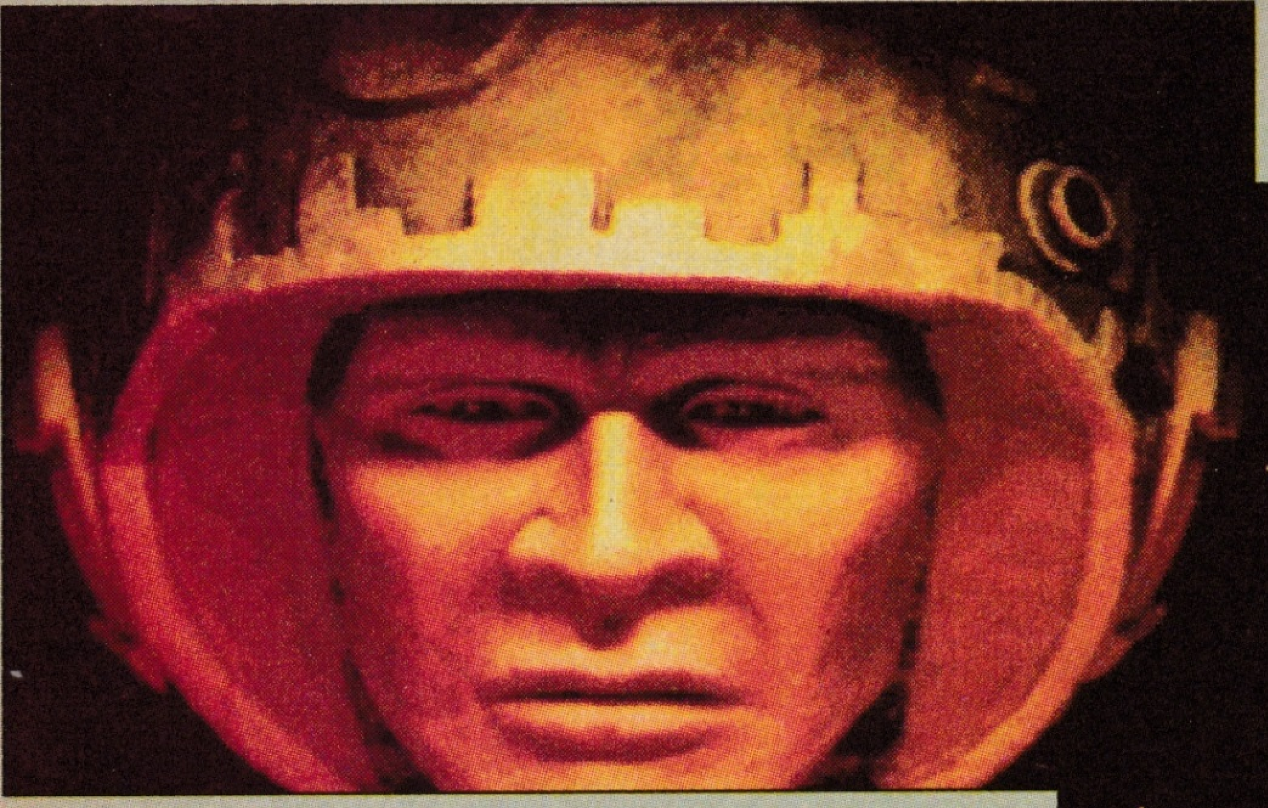
TOWER ASSAULT powstał w całości na sprzęcie rodziny Amiga. Grafikę i filmy wykonano na Amidze 4000/40 z kartą G-Force oraz kartą graficzną Harlequin 24. Używane oprogramowanie to przede wszystkim LIGHTWAVE 3D oraz stary dobry DELUXE PAINT 4.

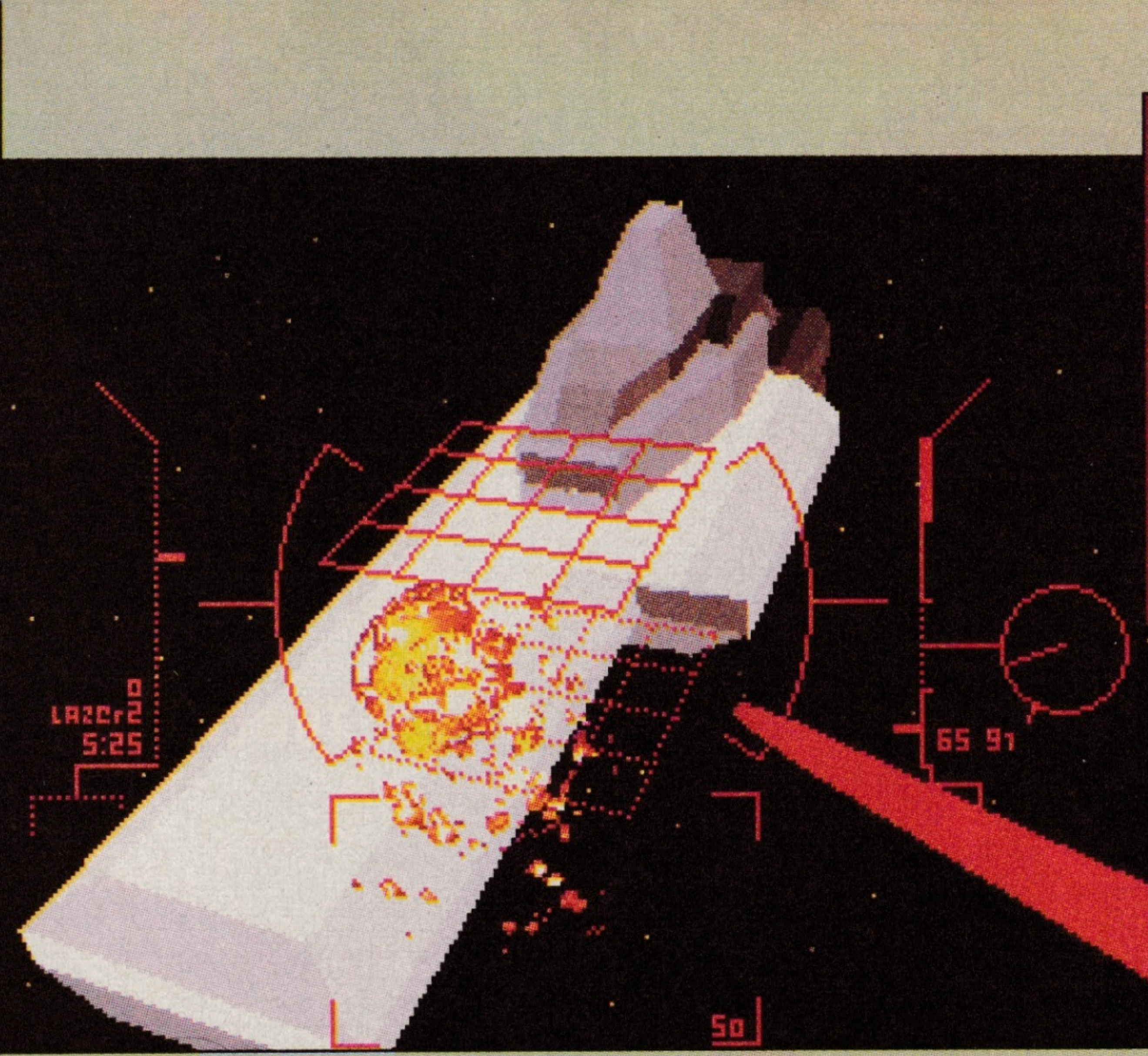
G1200

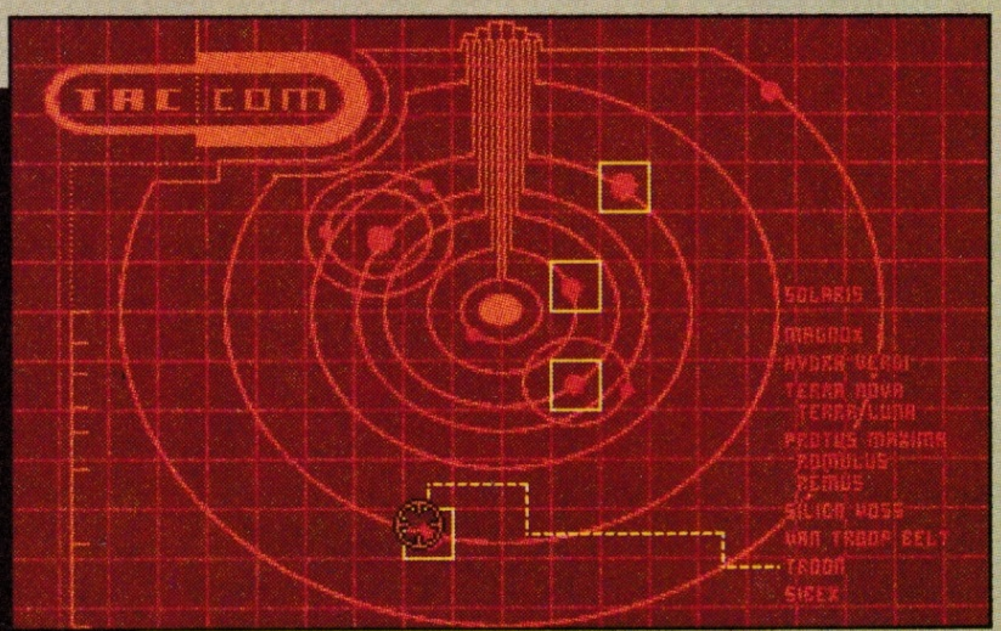
Dystrybutor: MarkSoft

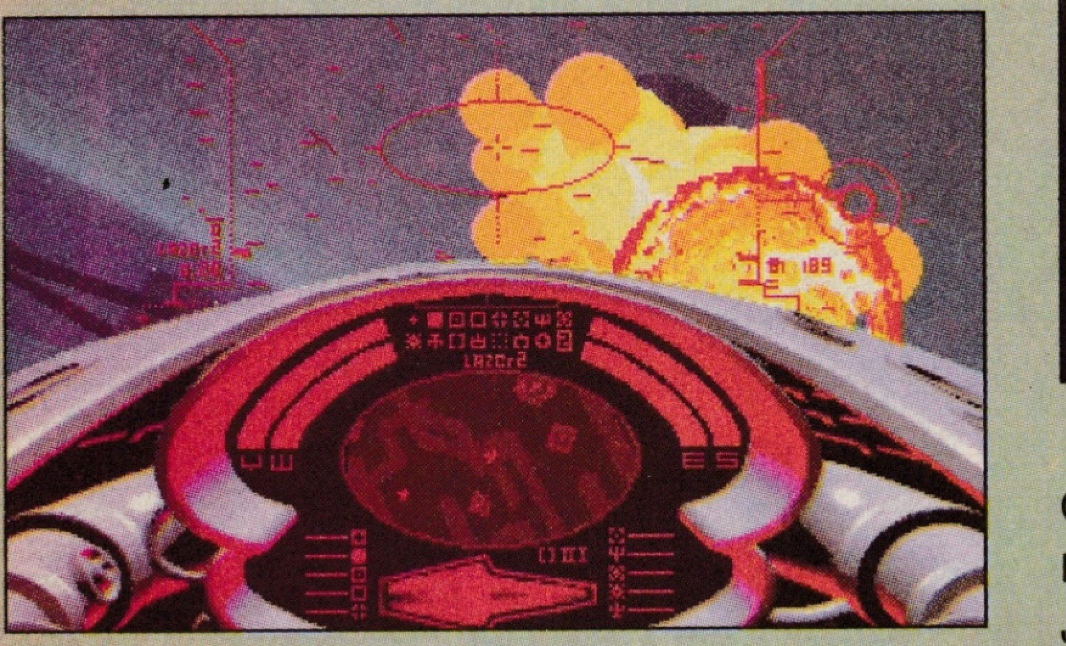
W wersji na Amigę gra rozpoznaje model komputera i wykorzystuje jego układy (32 lub 256 kolorów), można ją instalować na twardym dysku – umożliwia to program na drugiej dyskietce.

TEAM 17'94
1MB AMIGA
CD32
AMIGA 3
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
100% Dźwięk
90% Miodność
79,90 Cena w zł. zawiera VAT



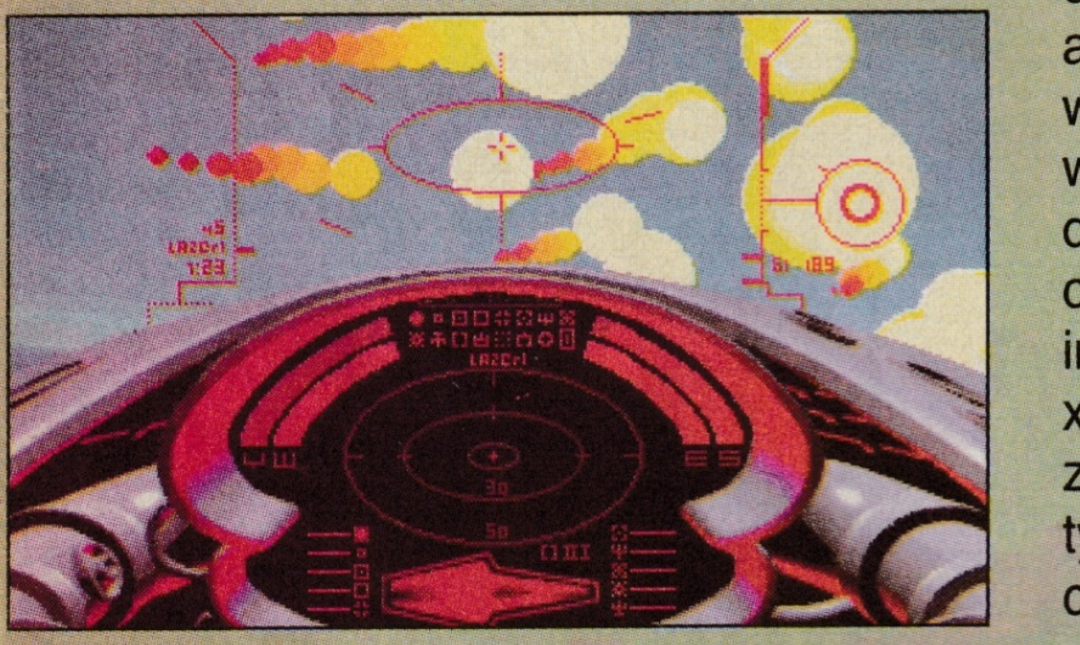






INFERNO

Nowa, od kilkunastu miesięcy zapowiadana gra zespołu DIGITAL IMAGE DESIGN, który swego czasu zaprojektował symulator TFX, przenosi nas w niezmierzone otchłanie kosmosu. Intensywna kampania reklamowa prowadzona przez wydawcę – firmę OCEAN zwiastowała nadejście produktu, który miał swą ewoluującą fabułą nadać nowe znaczenie dla terminu „kosmiczny symulator".





Cywilizacja ludzka po tysiącleciach rozwoju opanowała niezliczone ilości planet, a nawet galaktyk. Jednakże zawsze wszystko ma niestety swój kres. Oto kończą się spokojne, wręcz sielankowe czasy – nadchodzi mroczny czas wojny. Z głębi nieskończonego wszechświata nadchodzi straszliwe zło – Obcy. Rasa jakże odmienna, jakże odrażająca i niezmiernie agresywna. Ich władca chce wskrzesić upadłe przed tysiącami wieków imperium Rexxon. Pierwszy kontakt już nawiązano – Obcy są brutalni i okrutni – tylko wojna może zatrzymać pochód zła. Trzeba gotować broń laserową i inne żelastwo, by unicestwić Obcych. Trzeba szukać nowej broni. Trzeba stworzyć INFERNO – doskonały statek bojowy zdolny przeciwstawić się technicznie broni, którą dysponuje przeciwnik.

W taką to mroczną przyszłość przenosi nas gra INFERNO. Jesteś jedynym człowiekiem, zdolnym powstrzymać inwazję imperium Rexxon. Ich pająkopodobny przywódca chce podbić wszechświat, zniszczyć rasę ludzką i niepodzielnie zapanować nad wszelkim stworzeniem. Jego zielonoskórzy sługusi są doskonale wyszkoleni i dysponują niesłychanym potencjałem bojowym. Ich jedyny cel to zabijać, niszczyć i burzyć.





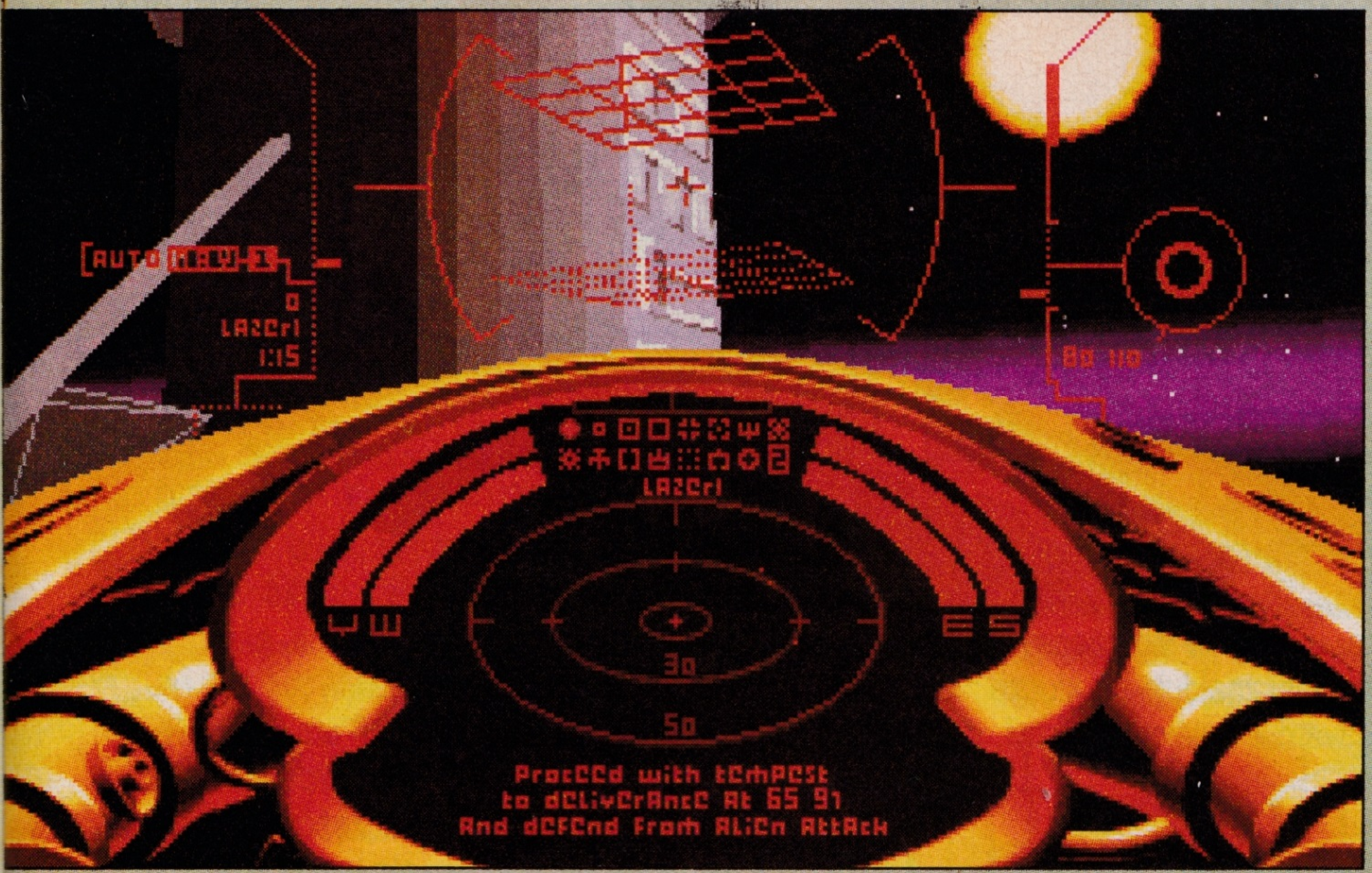
Jesteś dziełem przypadku, powstałym w wyniku odwrócenia mutacji, której zostali poddani wszyscy ludzie. Unikalna kombinacja kodów genetycznych spowodowała, że zamiast bezwolnego sługi imperium, powstał nadczłowiek o ponadnormalnych zdolnościach i wytrzymałości. Jako pilot nowoczesnego kosmicznego myśliwca bojowego będziesz wypełniał różnorakie misje zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w atmosferach planetarnych. Często będziesz też penetrował opuszczone bazy i statki Obcych. Do dyspozycji masz cały arsenał myśliwca Inferno – najróżniejsze nowoczesne bronie oraz środki walki, skonstruowane tylko w jednym celu – unicestwiać Obcych.

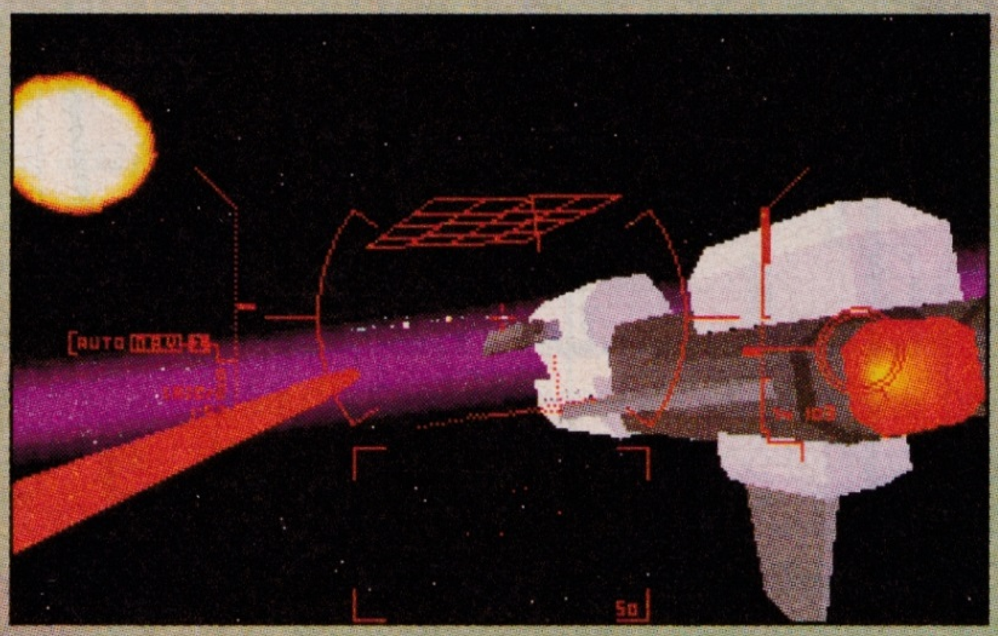
Gra INFERNO powstała jako kosmiczny symulator osadzony w realiach, które nazwijmy zagadnieniem strategicznym. Stworzono (jeśli tak można powiedzieć) umowny wszechświat, w którego centrum znajduje się kilka kluczowych dla Ziemian planet ze swymi księżycami. To właśnie tu, w wypełniającej wszystko przestrzeni kosmicznej, rozgrywa się akcja INFERNO. Zadaniem gracza jest powstrzymywanie ataków sił Rexxon, obrona posiadanych i odbijanie zajętych planet. Wiele procesów jest w tej grze symulowanych, przez co dosłownie każda rozgrywka może wyglądać inaczej. Pozostawiono dwa tryby gry: ewoluujący oraz zręcznościowy, różniące się nasileniem elementów strategicznych jak kolejność zajmowania planet, przemieszczanie sił itp. INFERNO jest poza tym ambitnym symulatorem, w którym starano się uwzględnić jak najwięcej czynników, które miały by okazję występować w rzeczywistości, jeśli oczywiście byłoby się na czym wzorować.

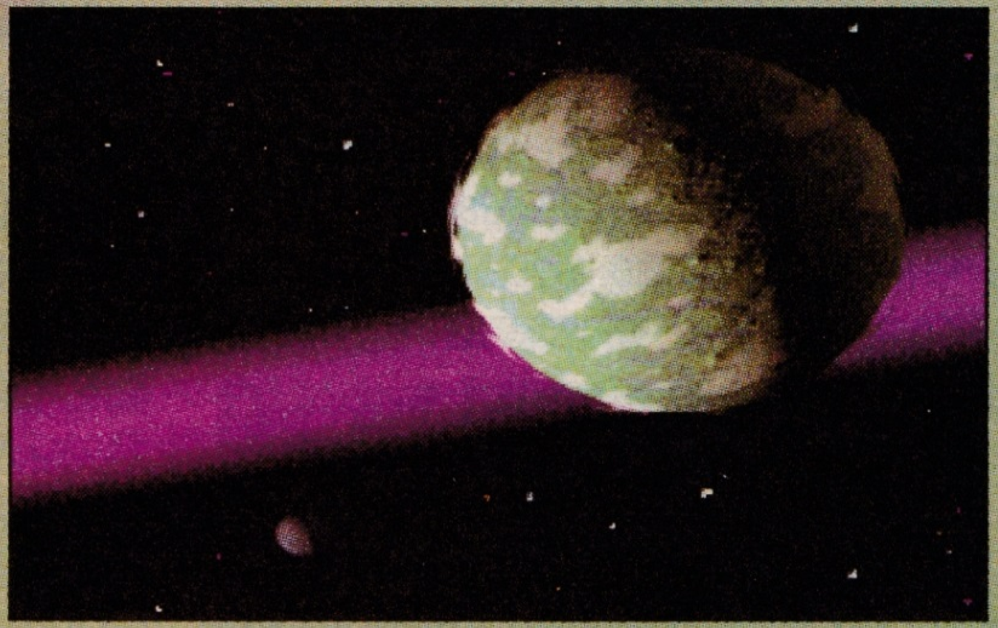
Najważniejszym elementem kosmicznego symulatora jest rozbudowany HUD, nazywany tutaj HOPI (Holograficzny Interfejs Pilota). Pomijając to, że potrafi zająć cały ekran prawie zasłaniając widok, HOPI przydaje się do odzyskiwania orientacji i utrzymywania właściwego poziomu lotu, szczególnie w korytarzach baz i statków kosmicznych.

INFERNO jako gra komputerowa jest niezbyt skomplikowana, choć nowatorskie rozwiązania utrudniają szybkie zapoznanie się ze sterowaniem i obsługą. Autorzy gry prawdopodobnie chcieli na siłę stworzyć coś przełomowego, przez co niekiedy zupełnie nie wiadomo o co chodzi. HUD pracuje stanowczo w zbyt wielu trybach i zamiast ułatwiać, utrudnia przekazywanie informacji z zewnątrz. Gra ogólnie przeznaczona jest dla miłośników baśniowej fantastyki, którzy lubią dziwaczne potwory i odrealniony wygląd bohaterów (wielkie stalowe nogi).









Plusy gry to przede wszystkim płynna, szybka i dopracowana grafika, która jednak mogła by być bardziej bogata. Uwagę zwraca świetna oprawa dźwiękowa, z muzyką skomponowaną przez Alien Sex Fiend, zapisana też na płytce na ścieżkach audio.

INFERNO nie da się precyzyjnie zaklasyfikować. Miodność symulatora jest większa niż WING COMMANDER (który jest suma sumarum strzelanką), jednak przy dużo słabszej grafice. Nie ma też odpowiednika w wojennych grach kosmicznych. Jest to po prostu nowa jakość, być może pierwszy i ostatni występ tego rodzaju gier. Uważam, że gra przeznaczona jest dla młodszej części komputerowej braci, chociaż skomplikowanie niektórych elementów gry mogło by temu przeczyć. INFERNO jest niewątpliwie grą dziwną i odmienną od pozostałych symulatorów – myśliwiec wygląda jak kapelusik pajacyka, główny bohater ma dziwne kończyny – jednak trzeba pamiętać, że walka toczy się w niezwykłym świecie.

Jako produkt gra prezentuje się dobrze – sprzedawana jest m.in. w eleganckich blaszanych pudełkach, zaopatrzona w obszerną i wyczerpującą instrukcję. Ma ona też obszerny komiks, który wprowadza w atmosferę gry.

Gra INFERNO została wydana w wersji PC CD-ROM (objętość ok. 100 MB plus ścieżka audio), oraz w okrojonej wersji dyskietkowej. Natomiast o realizacji zapowiedzi wersji na Amigę jeszcze nic nie słychać.

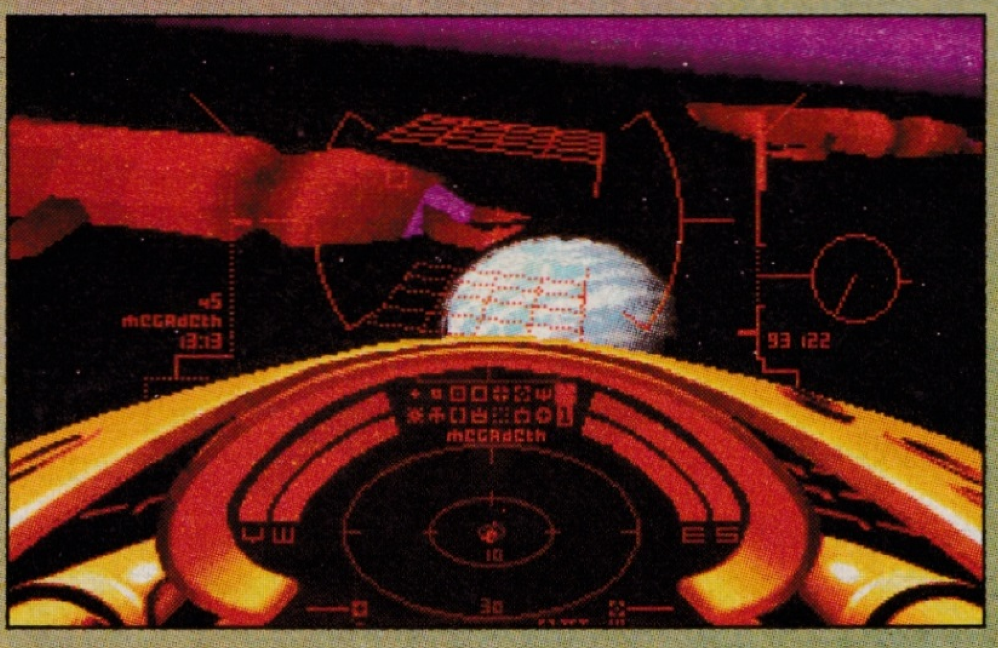
KaYteck

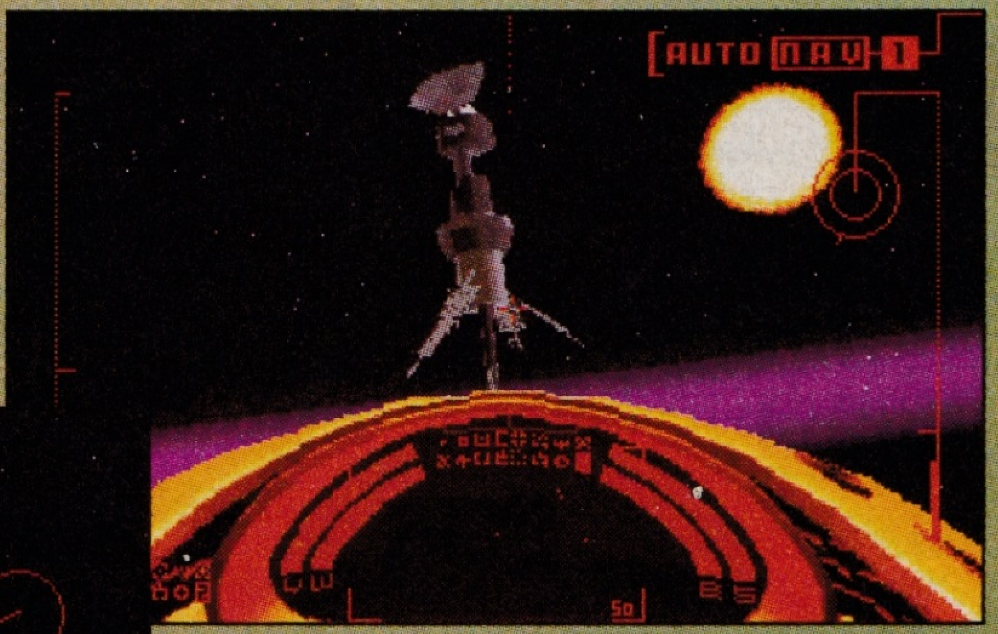
Dystrybutor: Mirage

NIEKTÓRE KLAWISZE

F1..F10 – różne widoki
kursory lub mysz – stery
SPACE – strzał
PgUp/PgDn – przesuw kabiny
INS – wybór broni
TAB – wyrównanie do poziomu
C – zmiana aktywnego celu
N – mapa
D – cumowanie
P – pauza

OCEAN'94
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC CD 1 | PC ?
SYMULATOR
70% Grafika | 85% Dźwięk | 75% Miodność | 164,70 Cena w zł zawiera VAT

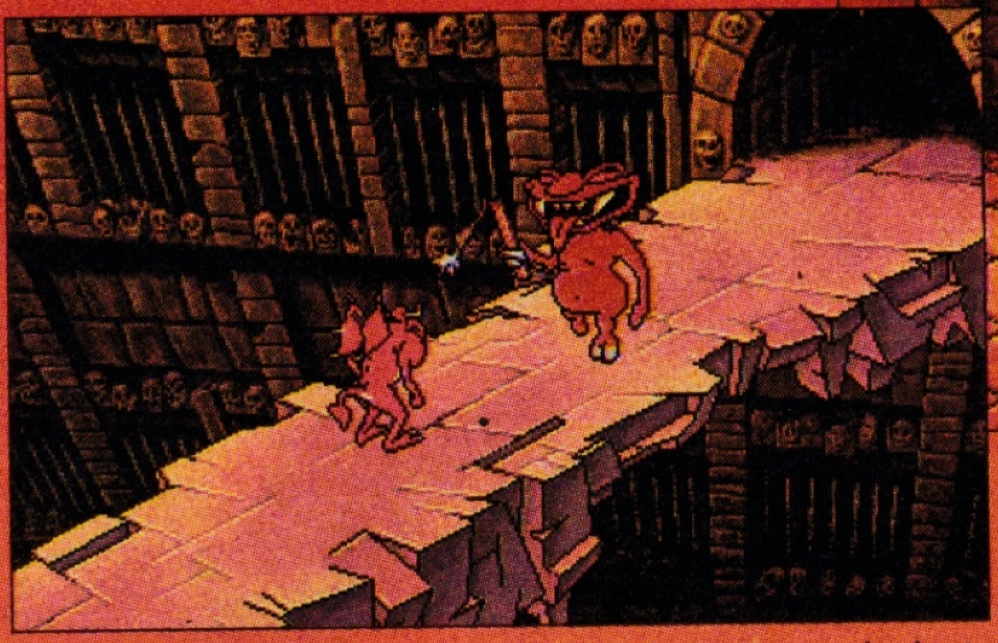






„Inferno" to ciekawy nowotwór językowy, będący hybrydą „infinity" (nieskończoność) i „internal" (wewnętrzny)



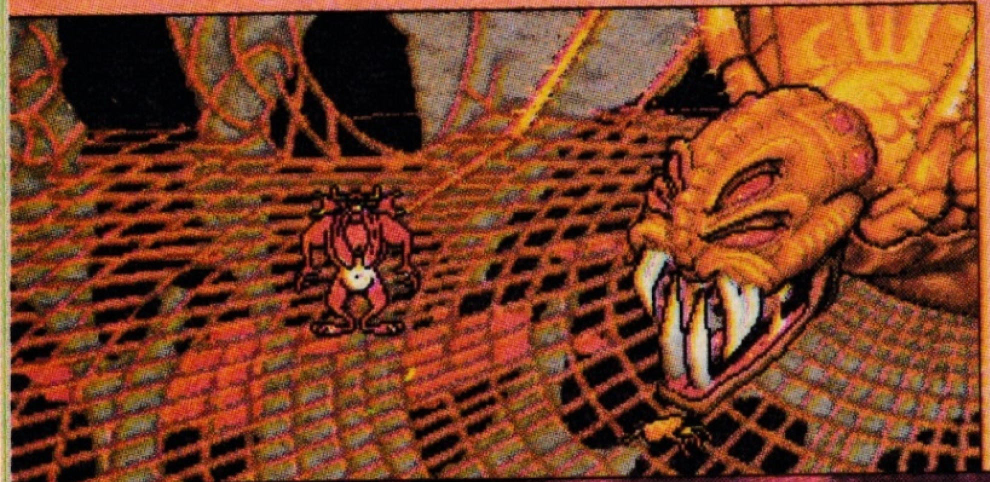




LITIL DIVIL

„Piaski czasu przemieszczają się wolno w klepsydrze nieskończoności, nie oczekując nikogo i niczego. Tutaj w naszym podziemnym świecie każdy dzień wygląda tak samo jak poprzedni. Monotonia płynącego czasu przerywana jest tylko raz w roku. A to dzięki Zgromadzeniu Wielkiej Rady w Grocie Przodków, które to dzięki dziwnemu przypadkowi ma miejsce właśnie dzisiaj".

Młody antychryst ma na imię Mutt i jest dobrze zapowiadającym się członkiem klanu diabłów. Młokos ma jeszcze zbyt małe doświadczenie, by w jego ręce wpadała robota, taka jak kuszenie czy zaciąganie co bardziej opornych dusz do rodzinnego piekła. Dlatego Mutt trochę się nudzi, dużą część dnia przesypia na kamiennej pryczy, resztę czasu spędza na niegroźnych figlach. Teraz ma się to zmienić, gdyż do wykonania czeka pięć misji, podczas których Mutt zwiedzi szmat podziemnych korytarzy, rozwiązując perfidne łamigłówki.



LITIL DIVIL został stworzony jako gra parodystyczna. Autorzy wymyślili, żeby pokazać diabła mającego kłopoty, ludzkiego, nękanego przez złośliwe przypadki, pomysł to wcale nie odkrywczy, ale świeży. Akcja podzielona została na dwie sekcje – lochów oraz komnat, w których rozwiązuje się zagadki i w zamian za zdobyte złoto, uzupełnia się zapasy. W lochach natomiast znajduje się klucze niezbędne do otwarcia kolejnych drzwi, napotyka się też mnóstwo pułapek, okazuje się, że także diabła kłują w stopy ostre kolce.



Ta gra w sposób oczywisty przeznaczona dla młodszej części graczy, wydała mi się zaskakująco trudna! Po pierwsze z powodu, że widać tylko wycinek mapy, łatwo się więc zagubić w pajęczynie lochów, kojarzących się trochę z BETRAYAL AT KRONDOR. Często przy zmianie kierunku poruszania się, widać postać bohatera idącego „wprost na ekran" – dziura w posadzce pojawia się tak nagle, że przeskoczenie jej staje się niemożliwością. Na szczęście w trakcie wędrówki znaleźć można pożywki regenerujące energię, inaczej całość jedynie by denerwowała. Jeszcze inną parę kaloszy stanowi udziwniony system nagrywania gry na dysk, nie pozwalający tego czynić w sposób całkowicie normalny.

LITIL DIVIL pozostaje grą dla cierpliwych zwolenników zręcznościówek. Tutaj się nie strzela, trzeba zaś powolutku omijać przeszkody, bacząc na każdy podejrzany fragment lochu. Całość przypomina najbardziej klasyczne platformówki, w których trzeba zebrać w danej planszy wszystkie skarby i wtedy przechodzi się do następnej. Mimo pozorów właśnie taki jest LITIL DIVIL.

Micz



GREMLIN'94

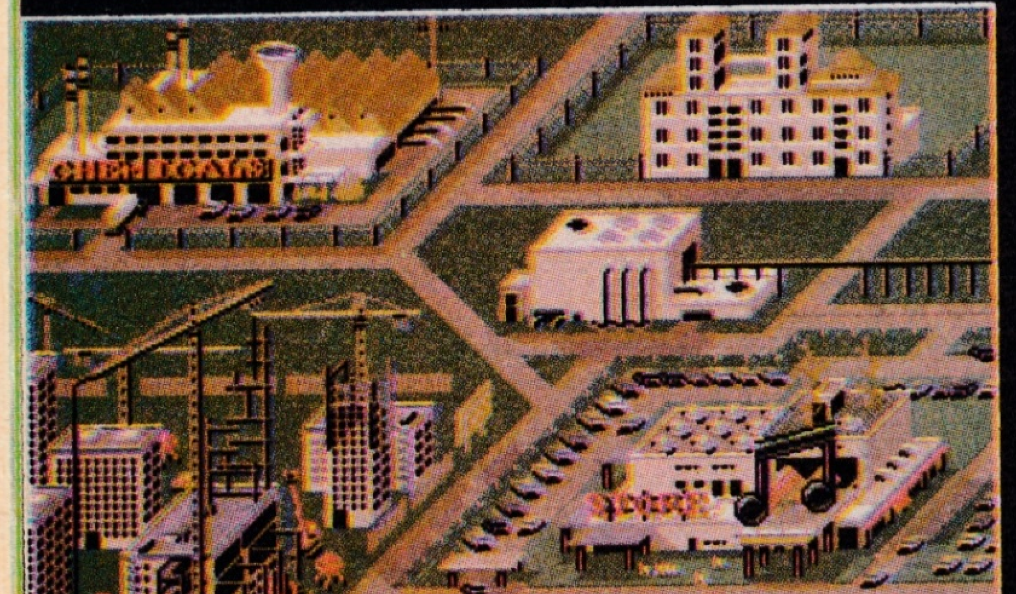
CD32
PC: VGA, SB

PC 4

ZRĘCZNOŚCIOWA

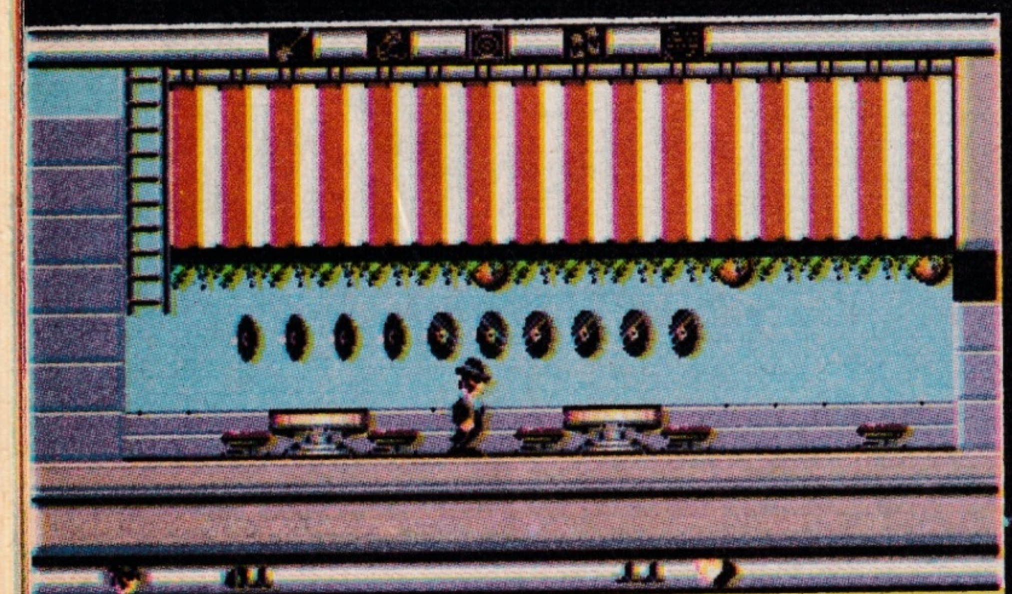
90% Grafika | 90% Dźwięk | 70% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

THE BLUES BROTHERS



Firmę TITUS przypomnieliśmy ostatnio przy okazji wydania QUICK THUNDER RABBIT. Oprócz dwóch części PREHISTORIK oraz TITUS THE FOX, firma ta wyprodukowała niegdyś jeszcze jedną grę – BLUES BROTHERS.

Pomysł pochodzi z nakręconego w 1980 roku filmu Johna Landisa, noszącego rzecz jasna ten sam tytuł. Dwójkę odjazdowców odtwarzali Dan Aykroyd („Pogromcy Duchów") oraz John Belushi („K7", „Total Recall").





Co mamy w grze? Uff – niewiele, to znaczy niewiele w porównaniu z filmem. Komputerowy BLUES BROTHERS jest nieco już dziś przestarzałą zręcznościówką. Po wyborze bohatera ruszasz na zaszczurzone ulice miasta. Zasady są proste – drewniane pudło w dłoń (spacja) i atakujesz strzelających bez uprzedzenia gliniarzy, babcie w wózkach bez hamulców czy ekspedientki ze sklepów płytowych. Przesuw ekranu jest podobny jak w innych grach TITUS, czyli zanim dojdziesz do brzegu ekranu, nie widzisz co znajduje się dalej. Są urozmaicenia akcji, takie jak możliwość fruwania na baloniku czy pływania w basenie. Czy polecam tę grę? Polecam każdemu, kto rozpoczyna przygodę z komputerem i szuka nie mającej żadnych wymagań sprzętowych gry. Natomiast film musi bezwzględnie obejrzeć każdy.

Micz

TITUS'94

AMIGA
PC: EGA/VGA

PC 1 | AMIGA 1

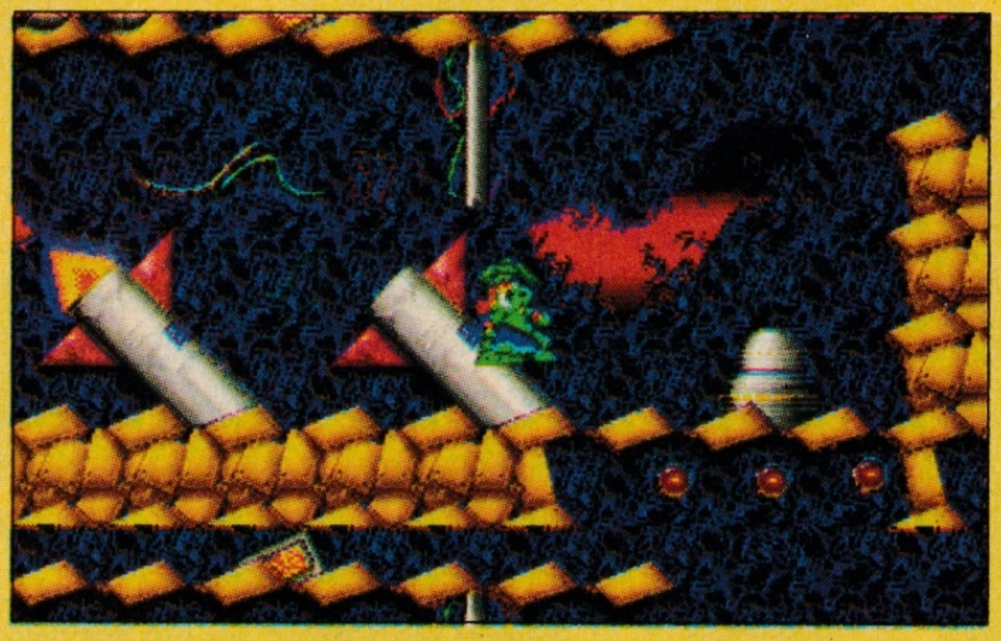
ZRĘCZNOŚCIOWA

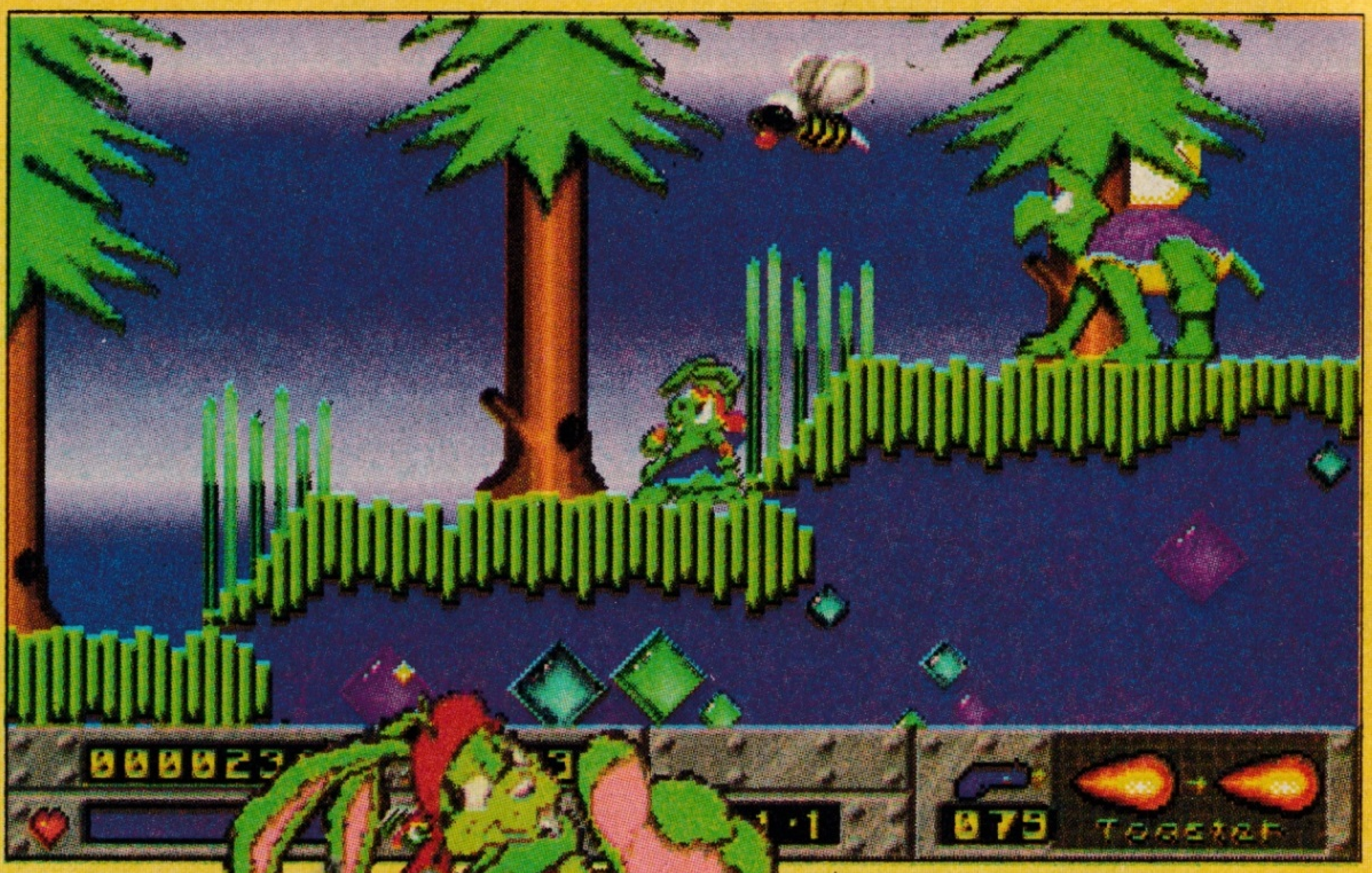
70% Grafika | 60% Dźwięk | 85% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT











JAZZ JACKRABBIT

Jazz ledwo usnął, zapijał bowiem z kumplami w knajpie do wczesnych godzin rannych. Eva się na niego wkurzyła i poszła wcześniej do domu. Jazz czuł potrzebę wypłakania się kumplom w kołnierz przy butelce i kumple, jak to kumple, wysłuchali go. Gdy zrozumiał, że kolejna lufa pozbawi go przytomności, zabrał się do domu. W butach jak długi rzucił się na łóżko i zapadł w ciężki, mocny sen.

W pijackim widzie ujrzał, jak szalony i bogaty żółw o imieniu Devan zaproponował Evie kupę szmalu za przejażdżkę limuzyną. Eva będąc prostym zającem zgodziła się, a Jazz został zagryzając ze złości kolejną marchewkę. Gdy na drodze opadł kurz, Jazz zrozumiał że od tej pory sam będzie musiał prać swoje skarpetki i gotować cymes...

To było ponad jego siły. Niewiele myśląc nasz bohater plunął na kumpli namawiających do kieliszka i zabrawszy ze schronu przeciwatomowego (który sam wykopał w ogródku) giwerę wyruszył na poszukiwania swojej kobiety. Wędrował długo często robiąc użytek z broni, bowiem Devan miał wielu goryli. Na końcu swej drogi Jazz rozwalił Evana, który zaczął się już dobierać do Evy. Zaimponował tym Evie potwornie, i gdy obiecał że od tej pory nie będzie przesadzał z kieliszkiem wrócili do domu, gdzie pili długo i szczęśliwie.

———

Niedawno pojawiła się nowa produkcja EPIC MEGAGAMES – JAZZ JACKRABBIT. Za sprawą firmy XLAND gra sprzedawana jest w Polsce w naszej narodowej wersji. Tak starannie wykonanej zręcznościówki dawno nie było. Gra zajmuje 13 MB, a wszystko jest w niej dopracowane, począwszy od ładnych obrazków z wizerunkami siedmiu różnych epizodów, skończywszy na barwnej grafice w trakcie samej rozgrywki.

Królik porusza się w sposób interesujący – może korzystać z ciągów powietrza tworzonych przez potężne wiatraki, bądź odbijać się od zminiaturyzowanych trampolin. Nadaje to akcji dużą szybkość. Z czasem zdobywa rzecz jasna coraz bardziej fantazyjne bronie, dalej nie obejdzie się bez użycia granatników; siekanka pełną parą. Przeciwnicy są różnoracy, od nieagresywnych ptaków aż do maszyn bojowych i zjeżdżających ze stoków narciarzy. Grę po każdym skończonym etapie można nagrywać na dysk, jest to o wiele lepsze niż głupawe kody (vide pierwsza część LEMMINGS).

EPIC ogłasza dodatkowo powstanie wersji CD-ROM, w której będzie możliwe buszowanie po mnogości nowych poziomów. Tym niemniej już sama wersja dyskietkowa godna jest uwagi, w JAZZ JACKRABBIT wszystko zapięte jest na ostatni guzik.

Micz & Gulash

Dystrybutor: xLand

EPIC'94

PC: VGA, SB — PC 7

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT
85%	90%	90%	29,50







FRANKENSTEIN

Pewien student z Genewy, Wiktor Frankenstein, by zabić nudę skonstruował stwora przypominającego człowieka, ściągając sobie z tej okazji na głowę niemało kłopotów. Monstrum nie dość, że straszyło ludzi, na dodatek zamordowało narzeczoną swego stwórcy, który w tym momencie postanowił się pozbyć podopiecznego. Do decydującego pojedynku dochodzi wśród śniegów północy, monstrum to starcie wygrywa.

Tak w skrócie wygląda fabuła dziewiętnastowiecznej powieści grozy autorstwa Mary Shelley. Obecnie imieniem Frankenstein określa się częściej potwora, a nie, jak oryginalnie, jego stwórcę. W iluż to filmach rysunkowych („Strachy na Lachy") czy szerokoekranowych („Frankenstein" Mela Brooksa) widzieliśmy dziwaka z przerośniętą, poznaczoną szwami głową, ubranego zazwyczaj w schludny garnitur. Frankenstein zaadaptował się również w grach.

Wydany w zeszłym roku FRANKENSTEIN stanowi dobrą, lecz standardową zręcznościówkę. Gra zajmuje około 10 MB, sporo z tego przypada na digitalizowaną mowę. Poruszasz się niewielkim jegomościem, który pokonuje przeciwników skacząc im na głowę. Sterowanie nie jest pogmatwane (kierunki oraz skok – spacja, wejście w drzwi – A). Teren obejmuje cmentarzysko, zamkowe komnaty jak również miasteczko oraz podziemne lochy. Celem jest kolejne zebranie wszystkich porozrzucanych w najperfidniejszych miejscach fragmentów ludzkiego ciała i zaniesienie ich do pracowni doktora Frankensteina, by tam mógł dokonać eksperymentu. Na początku dobrze jest ustawić sobie większą liczbę żyć (w OPTIONS), energię w trakcie gry regeneruje ubrana w niebieską suknię panna. Pograć warto, zauważmy też przy okazji, że jest to pierwsza przyzwoita produkcja firmy MERIT STUDIOS.

Micz

Dystrybutor: L.K.Avalon

MERIT'94

PC: VGA, SB — PC 4

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT
80%	80%	70%	29,50









Police Quest 2: The Vengeance

Police Quest 1: In Pursuit of Death Angel



Police Quest 3: The Kindred



Police Quest 4: Open Season

Są rzeczy, o których nie mówi się głośno. Jednym z ostatnich tematów tabu jest SIERRA ON-LINE, jeden z największych koncernów produkujących gry przygodowe. Gdzieniegdzie pojawiają się skąpe przecieki, jednak mało kto zechciał zająć w tej sprawie jednoznaczne stanowisko. Postanowiliśmy przy okazji opisywania najnowszej gry – KING'S QUEST 7, nakreślić wizerunek SIERRY, przypomnieć dni chwały, potknięcia oraz naświetlić plany firmy na przyszłość.

User: SIERRA fascynowała niemal każdego prawdziwego fana przygodówek. Swego czasu firma była dosyć kontrowersyjna, ale po długim milczeniu wydawniczym popadła trochę w zapomnienie i nie wywołuje już tak silnych emocji jak kiedyś.

Micz: Za moment wkroczymy na bardzo grząski grunt. Opinie o tej firmie są bowiem tak podzielone, że jeśli dyskusja odebrana zostanie jako głos na „nie", dostanie nam się od młodszych graczy. Gdybyśmy się zachwycali, wyśmieli by nas starzy wyjadacze, którzy w ogóle nie znoszą samego wymieniania nazwy SIERRA.

User: Rozróżnijmy więc od razu ludzi zblazowanych, którzy demonstracyjnie mieszają tę firmę z błotem bo tak wypada pokazywać się w środowisku, od zawiedzonych graczy, którzy sporo grali i rzeczywiście w pewnym momencie się sparzyli. Bo nie wolno mówić, że SIERRA była zawsze zła.

Micz: Nie tylko nie była zła, ale była też najpopularniejszą firmą produkującą gry przygodowe.

User: Firma weszła na rynek grami określanymi mianem QUEST, co można przetłumaczyć jako misja lub wyzwanie. Słowo to przez wiele lat funkcjonowało jako homonim dobrej gry adventure. Pojedyncze gry po dużym sukcesie komercyjnym stały się zaczątkami pięciu wielkich serii: LEISURE SUIT LARRY, KING'S QUEST, POLICE QUEST, HERO'S QUEST oraz SPACE QUEST.

Micz: Ale pamiętaj, że serie QUEST to tylko część produktów firmy, która równolegle wydawała wiele gier z pogranicza edukacji. W mojej pamięci szczególnie pozostały dwie gry z serii DR. BRAIN a także ECOQUEST.

User: SIERRA zanotowała też m.in. próby na polu gier ekonomicznych, czego owocem był choćby JONES IN THE FAST LANE. Ale tak jak przez wieki, tak i teraz SIERRA kojarzona jest właśnie z przygodówkami. Były wśród nich i jednorazowe pozycje jak GOLD RUSH czy CONQUEST OF CAMELOT, lecz najwybitniejsze i najbardziej twórcze były zawsze QUESTY.

Micz: Zwłaszcza SPACE QUEST. Pierwsza część gry kilka lat temu rzucała na kolana. Czyż to nie piękne fruwać z planety na planetę, odkrywać obce cywilizacje?

User: W roli superciecia szorującego klozety statków kosmicznych.

Micz: Tak, tylko że ten pomywacz w przerwach pomiędzy operowaniem szczotą, ratował świat od zagłady.

User: Ale tak z przymrużeniem oka. SPACE QUEST celował przede wszystkim w zręcznych parodiach znanych motywów kina s-f. Humor był też podstawą gier o Larrym Lafferze.

Micz: Podobała mi się pierwsza część LARRYEGO, ale na przykład szósta już trochę mniej. Jakiś czas temu grałem w drugą część (z grafiką EGA) – przecież to są ciągle te same zdarzenia, powtarzane do znudzenia. Dlaczego na przykład Larry nie grasuje na pustyni, w kosmosie, wśród eskimosek, w dżungli? Ciągle te miejskie bary, sklepy, przydało by się trochę urozmaicenia.

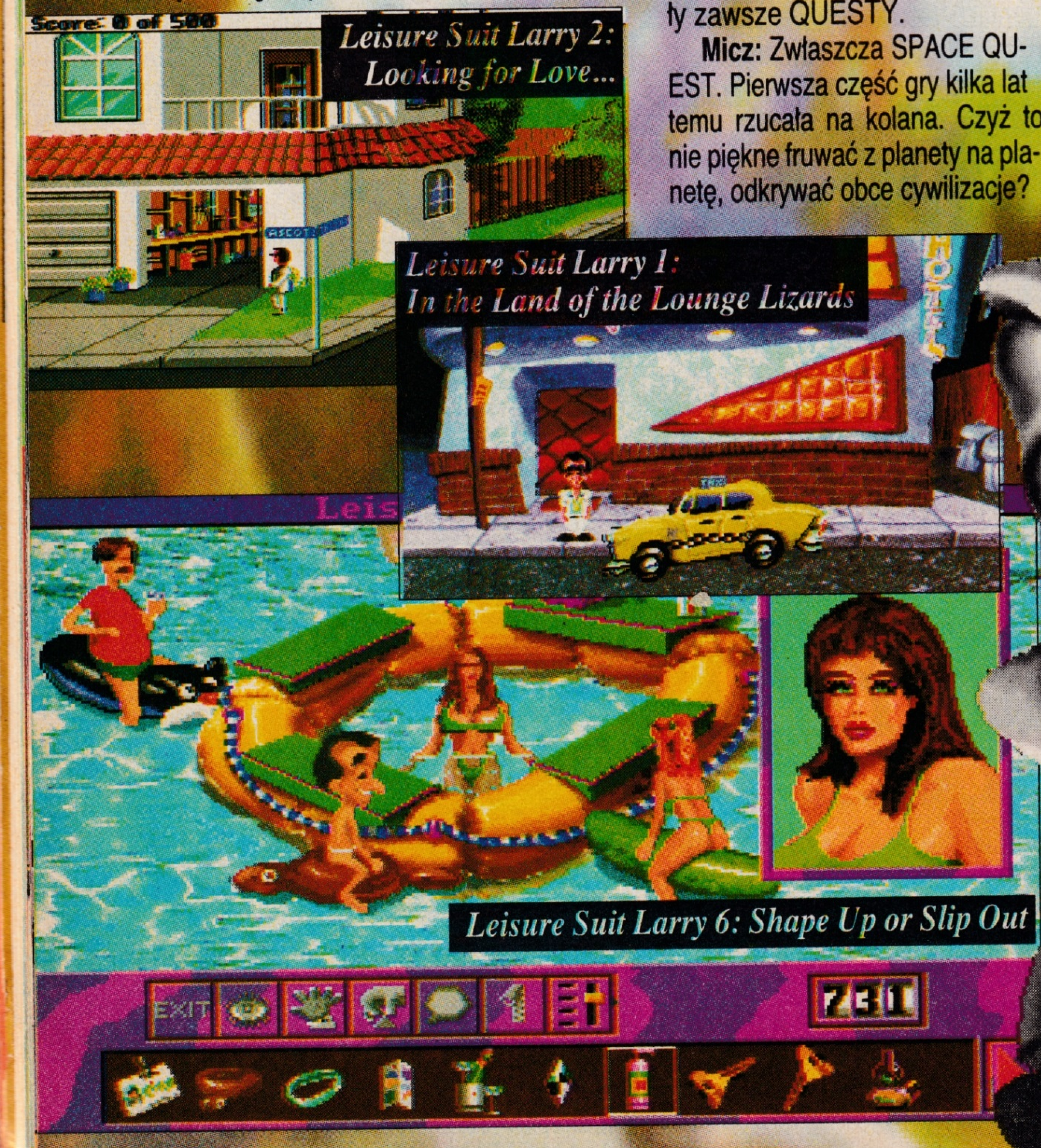
User: A ja poczułbym się oszukany, gdyby tak się stało. Al Lowe wpadł na genialny pomysł obsadzenia w roli bohatera gry komputerowej podstarzałego, łysiejącego playboya-nieudacznika. Celem życia Larrego jest zdobycie tej jedynej dziewczyny... i jak najwięcej po drodze. Jego niszą ekologiczną są właśnie bary, luksusowe hotele, kasyna, itd., bo tam właśnie można spotkać piękne okazy płci żeńskiej. Skończyłem wszystkie części gry o Larrym, przyzwyczaiłem się do pewnego klimatu, który mi się podoba i uważam, że akurat seria obejdzie się bez tego rodzaju „ulepszeń". Wiem, że kiedy wyjdzie LARRY 7, to jak w poprzednich częściach w pewnym miejscu trzeba będzie grzebać w śmietniku i to mi jak najbardziej odpowiada!

Micz: Rozumiem twój sentyment, ale przypomnijmy sobie „niedokończoną" grafikę LARRYEGO 6, tam jest jeszcze wiele do zrobienia.

User: Oczywiście, że chcę by były ulepszenia, byle dotyczyły one oprawy a nie stylu gry. Faktem jest, że SIERRA dała na tym polu kilka plam, ale też ludzie bardzo łatwo zapomnieli, iż to SIERRA zrobiła pierwsze graficzne przygodówki na PC. Dzisiaj wszystkie lepsze gry wyglądają dosyć podobnie i mają wyrównany poziom, ale nie zawsze tak było.

Micz: W SIERRA zaczęło się psuć na początku lat dziewięćdziesiątych. Wydano wtedy tytuły, które dość mocno podzieliły obóz dotychczasowych zwolenników firmy. Za przełom należy tu uznać KING'S QUEST 5 (zmiana interfejsu na ikonkowy), dalsze produkcje miały wiele wspólnego ze stylem tej gry.

User: Początkowo SIERRA stosowała interfejs tekstowy. Komunikacja z komputerem polegała na pisaniu zdań zbliżonych do języka naturalnego. Dawało to wrażenie swobodnej rozmowy z komputerem. Modernizacja polegająca na wprowadzeniu ikon z dzisiejszego punktu widzenia okazała się grubym błędem. SIERRA straciła w ten sposób całą swoją magię.



Leisure Suit Larry 2: Looking for Love...

Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out



Micz: Wprowadzenie ikonek miało zlikwidować problemy polegające na szukaniu słów kluczowych, co w sposób sztuczny mogło utrudniać rozgrywkę. To tak jak z filmami niemymi – jedni dziś odnajdują w nich magię, drudzy uznają za ramoty z lamusa.

User: Pociągnęła za sobą nie tylko uproszczenie obsługi, ale również trudne do wychwycenia spłycenie samej istoty gry.

Micz: FREDDY PHARKAS jest dla mnie przykładem tej właśnie tendencji. Próbowali być oryginalni, nie zmieniając jednak podstawowych schematów.

User: Nie wiem jak ty, ale ja nie zetknąłem się wcześniej ze zbieraniem końskich wiatrów do worka. Co innego z przydennym SPACE QUEST 4.

Micz: Może akcja była tam uproszczona, ale graficzne pomysły robiły świetne wrażenie, choćby ten mucior z trzęsącą się wargą. Chyba jednak nie znajdziemy

KWES

gier, które obu nam zdecydowanie się nie podobały.

User: Trudno jest też znaleźć takie, które przypadłyby specjalnie do gustu. SIERRA zaczęła masowo powielać pomysły, skutkiem czego wydano wiele gier typu „quick and dirty". Wyglądało to tak jakby ktoś wymyślił jeden nowy dowcip i od razu robił o tym całą grę.

Micz: Pół żartem można powiedzieć, że owa powtarzalność motywów przejawiała się przede wszystkim w tym, że w każdej grze firmy SIERRA były takie same drzewa.

User: Chlubnym wyjątkiem okazała się seria POLICE QUEST, gdzie każda nowa gra oznaczała nową jakość. Może dlatego, że nie było tam gdzie upchnąć drzew.

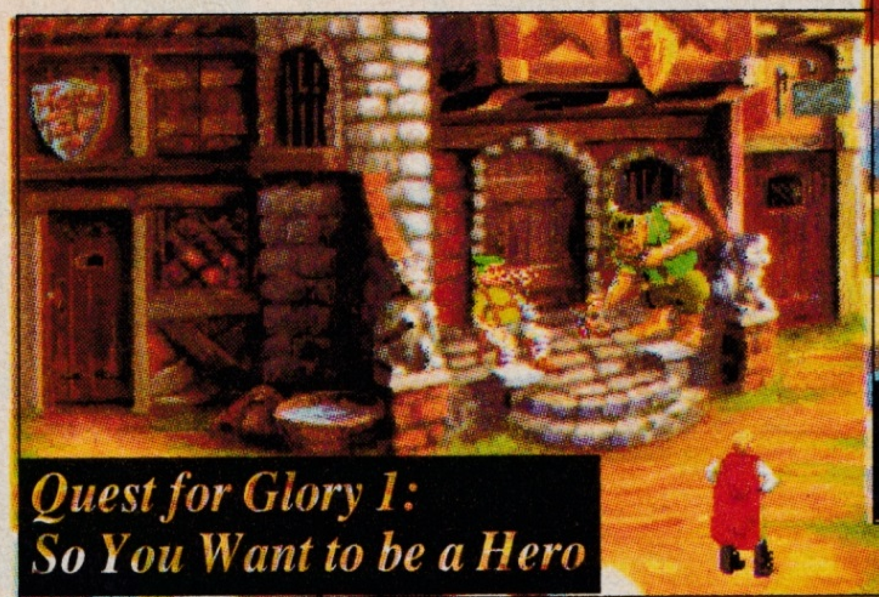
Micz: W wypełnionym próbami zdobycia poklasku poprzez epatowanie brutalnością POLICE QUEST 4 drzew również nie było, co wcale nie pomogło samej grze. Mówiąc już poważnie: stalowy sterownik, identyczne odgłosy, te same elementy graficzne powodowały, iż czuło się, że wszystkie te rzeczy schodzą z jednej linii produkcyjnej. Wszyscy widzieli, że król jest nagi, a król starał się dowodzić, że jest to całkiem normalne.

User: Słowem sytuacja typu „Znacie? Znamy. To posłuchajcie...".

Micz: Dobrze to ująłeś, bo z firmą SIERRA ON-LINE naprawdę to było tak: Williamsowie wymyślili sobie, że będą robić gry wypełnione dobrocią i pięknem, kolorowe, z wyraźnym oddzieleniem białego od czarnego. Lecz cały dowcip tkwi w tym, że właśnie z tego powodu po pewnym czasie stały się one grami całkowicie bezdusznymi.

User: Nie mogę się z tym zgodzić. Jak sięgam po grę to nie po to, by analizować głębię i prawdziwość psychologiczną bohaterów. Ja chcę się zwyczajnie pobawić.

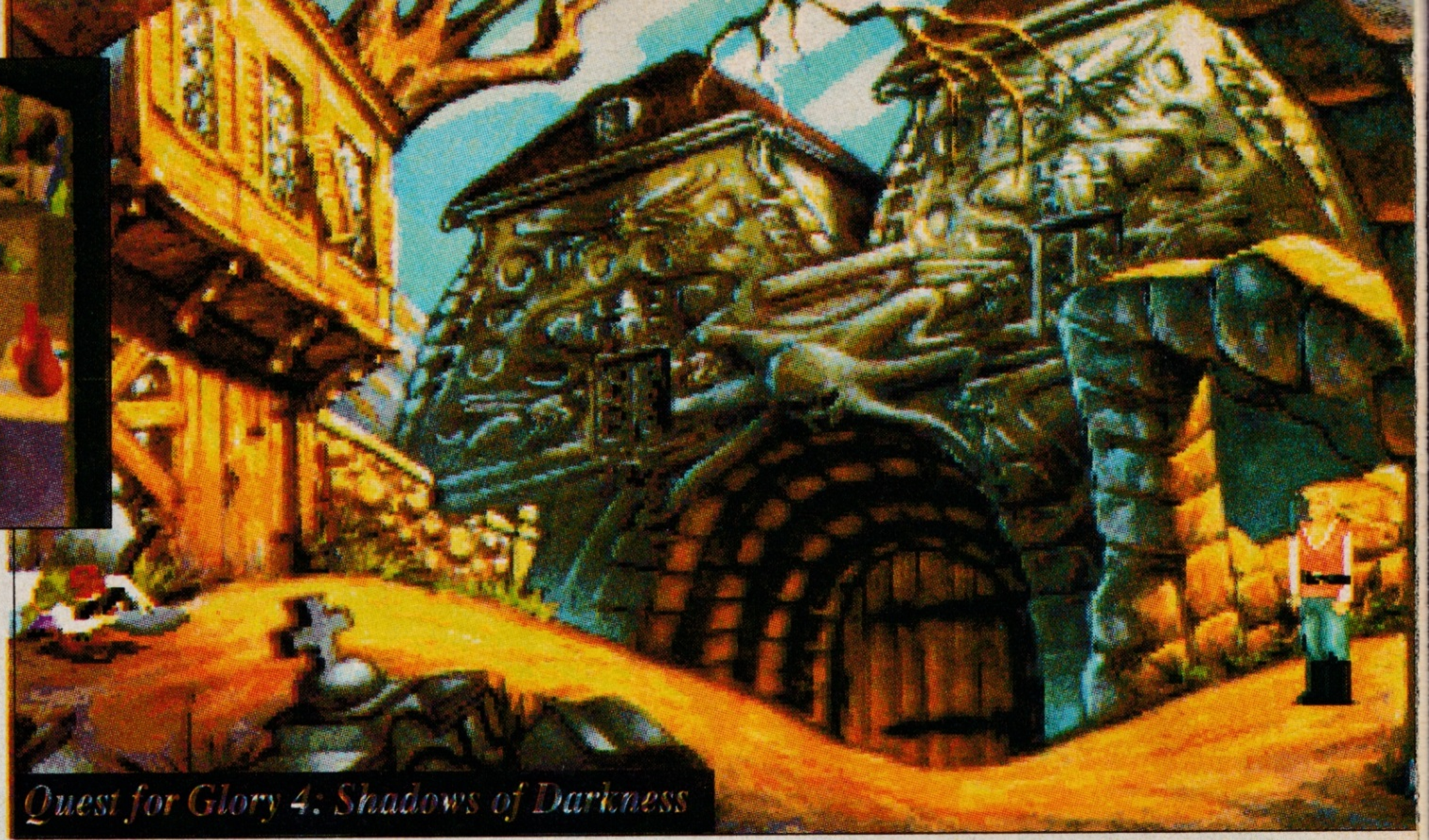
Micz: Przykład filmowej wytwórni Disney'a może być w tym momencie trafny. Ostatnie sukcesy tej wytwórni są w pewnym sensie czymś nowym. Zaczęło się od „Pięknej i Bestii", później jak wiemy sukcesy święcił „Aladyn" i „Król Lew", zwłaszcza w tym pierwszym filmie było



Quest for Glory 1: So You Want to be a Hero



Quest for Glory 3: Wages of War



Quest for Glory 4: Shadows of Darkness

spora porcja humanizmu. Ale wcześniej Disney był przecież kojarzony głównie z filmową papką, dzieciaki od pierwszej minuty filmu wiedziały: ten to złodziej, ten to bohater a tamten to zbój, który zginie w ostatniej scenie.

User: Od jak dawna pamiętam, filmy Disneya były dla mnie wspaniałe i wcale mi nie przeszkadza, że zawsze w nich jest happy end. Wiek nie ma tu nic do rzeczy, wiem że za dziesięć lat też będę chodził na te filmy z równym zapałem.

STIA SIERRY

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

Micz: Zgoda, tylko że w każdym filmie lub grze, czymkolwiek, musi istnieć pewna niepewność, wieloznaczność pozostawiająca pole dla umysłu odbiorcy, by mógł on sam rozwinąć czy przemyśleć historię. Najbanalniejszy przykład – pomywacz bohaterem galaktyki. Odbiorca od razu się zastanawia: jakim cudem zwykły pucybut może dokonywać takich cudów? Właśnie większej ilości podobnych zderzeń zabrakło w grach firmy SIERRA, wszystko jest tam zbyt oczywiste i przez to chwilami nudne.

User: Chyba niepotrzebnie szukasz drugiego dna w czymś, co służy wyłącznie do rozrywki, ale może się mylę.

Micz: A czy to ja biłem na alarm, krzycząc swego czasu o „odmóżdżeniu scenariuszy SIERRY"!? I nie mówmy teraz, że wszystko co służy masowej rozrywce jest cacy, bo sam dobrze wiesz, że to nieprawda.

User: Napisałem tak dwa lata temu i dziś nadal sądzę tak samo. Wtedy w prasie o grach komputerowych były same zachwyty na temat gier SIERRY, moim zdaniem niezbyt zasłużone. Uważałem, że należy się łyżka dziegciu w tej beczce sztucznego miodu. Teraz SIERRA wkłada w swoje produkty o wiele więcej pracy i nie wydaje już tak nachalnych bubli. Pewnie, daleko tym grom do ideału, ale myślę, że należy oddać sprawiedliwość wysiłkom tej firmy.

Micz: Pozostańmy zatem przy stwierdzeniu, że SIERRA poprzez kształt swej produkcji w sposób naturalny budzi spory. Zajmijmy się jednak grą, która stała się przyczynkiem do rozmowy.

User: Cykl KING'S QUEST to swoista „Dynastia" gier komputerowych, jeden z dłuższych najdłuższych tasiemców jaki kiedykolwiek wypuszczono. Jako że pierwszą część KQ opublikowano w latach osiemdziesiątych, siłą rzeczy seria jest przekrojem historycznym, swoistym dokumentem ewolucji gier komputerowych.

Micz: Teraz mamy najnowszą siódmą część. Dopasowuje się ona do ducha czasów?

User: Zdecydowanie tak. Wiesz, miałem okazję grać w KQ1 niedługo po jego opublikowaniu. Wtedy na Zachodzie królowały wyłącznie tekstowe maszyny PET i ascetyczne, biurowe PC, a grę wydano na szesnastokolorowy komputer PC Junior. To był istny szok. Gdy patrzę na grafikę KQ7, odczuwam coś podobnego.

Micz: Faktycznie widać, że KING'S QUEST 7 wykonany został z wielką dbałością, animacja i ogólna kolorowość tej gry zadowoli każdego. Doszliśmy do momentu, że nie ma już dokładnie żadnej różnicy pomiedzy grą a filmem rysunkowym.

User: W tej kreskówce gracz na przemian kieruje księżniczką Rosellą, znaną z poprzednich części cyklu, oraz jej matką, Valanice. To są właściwie jedyni ludzie w tym bajkowym świecie, zamieszkałym głównie przez rozmowne zwierzęta. Tak nawiasem mówiąc głosy są bombowe. Strasznie spodobał mi się szczur, który mówił rymami.

Micz: A zwróciłeś uwagę na ilość pisków? Rosella dosłownie co chwila powtarza swoje „ochy" i „achy". Gdy stajesz naprzeciw jakiegoś potwora, możesz być pewny, że zanim go ubijesz, usłyszysz co najmniej dwa razy przeciągłe „aaa!".

User: Wszak to dama. Wiele dzisiejszych dziewczyn zamiast tego puściłoby soczystą wiązankę. Szczerze mówiąc wolę to pierwsze.

Micz: Przydałyby się bardziej zwyczajne dziewczyny, bo momentami z gry robi się rozrzewniony sonet. Ale trudno nam wyczuć, jak KING'S QUEST 7 odbierają najmłodsi. Być może dla nich wszystkiego jest w grze w sam raz, ja niektóre fragmenty gry odbierałem jako twórczość zatytułowaną „momenty obowiązkowego śmiechu".

User: Gra jest adresowana do określonej grupy wiekowej. Musi być dobra, skoro grają w nią takie wapniaki jak my.

Micz: SIERRA uczyniła sterownik gry znacznie bardziej poręcznym. W poprzednich produkcjach występowały osobne ikonki typu „TAKE", „OPEN". Teraz wszystko to siedzi jak gdyby w jednym worku. Klikając na danym przedmiocie automatycznie uaktywnia się związaną z nim opcję.

User: Kursor zmienia kolor gdy najedzie na przedmiot, co ułatwia ich odnajdywanie. Dodatkowo inwentarz można oglądać i obracać, przy czym wszystkie przedmioty są trójwymiarowe. Detale te oszczędzają graczowi niepotrzebnych frustracji.

Micz: W KING'S QUEST 7 gra się bardzo przyjemnie, aczkolwiek z powodu przesłodzonej akcji nie można się nim delektować w takim stopniu jak na przykład UNDER A KILLING MOON.

User: Generalnie zgadzamy się, że KING'S QUEST 7 jest wydarzeniem. Od dłuższego czasu brakowało takiego sukcesu. Czy coś wywołało ostatnio podobny oddźwięk?

Micz: Pod koniec roku 1993 koleżanka Roberty Williams, Jane Jensen, powołała do życia Gabriela Knighta. Po pierwsze pismaka, po drugie niedoszłego playboya, faceta wiecznie skacowanego i bez planów życiowych, przez to właśnie sympatycznego. Nie było w tej historii niepotrzebnego zadęcia, nic więc dziwnego, że gra stała się sukcesem. Coś podobnego próbują obecnie powtórzyć w PHANTASMAGORIA.

User: PHANTASMAGORIA jest eksperymentem, będzie to pierwszy mroczny thriller firmy, która dotychczas konsekwentnie stroniła od przemocy. POLICE QUEST 4, pierwsza próba obalenia wizerunku firmy „dla grzecznych dzieci", była klapą. PHANTASMAGORIA będzie papierkiem lakmusowym, który określi czy SIERRA nadal trzyma rękę na pulsie.

Micz: Weźmy pod uwagę, że Roberta całe życie spędziła w świecie bajeczek. I teraz nagle ma wykonać zwrot i zrobić budzący dreszcz horror? W wydawanym przez SIERRĘ magazynie INTERACTION czytałem kiedyś felietonik kilkunastoletniego syna Williamsów, który opowiadał, że nie może nic powiedzieć o PHANTASMAGORIA, bo mama ze względu na zawartą w grze przemoc nie pozwala mu przyglądać się produkcji.

A moim zdaniem istnieje duże prawdopodobieństwo, że wszystko to stanie się niezamierzoną parodią. Wyobraź sobie białą jak płótno twarz zombie na okładce z nagłówkiem „Harlequin".

User: A propos zwrotów. Jestem gotów założyć się, że kiedyś SIERRA wróci do bardziej rozbudowanego interfejsu, w wersji sterowanej głosem.

Micz: Wyobraźmy sobie jeszcze fotorealistycznie zrobioną grafikę typu ALONE IN THE DARK, albo grę „3D widzianą z oczu" tak dopracowaną, że widać chodzące po ścianie muchy. Bo tak naprawdę w całym tym przemyśle chodzi o nową jakość realizowania starych, znanych od wieków schematów.

User: Wydaje się że zapowiadane LAST DYNASTY, LOST IN TOWN i SPACE QUEST 6 będą zmierzać w tym właśnie kierunku. A może SIERRA zrobi rewolucję?

Micz: Zobaczymy, co przyniesie bieżący rok. SIERRA i jej satelici wydadzą aż kilkanaście gier, z których kilka ma już dziś zagwarantowany status przeboju. SIERRA ciągle się rozwija i szczerze tej firmie życzymy udanego setnego KING'S QUESTA.



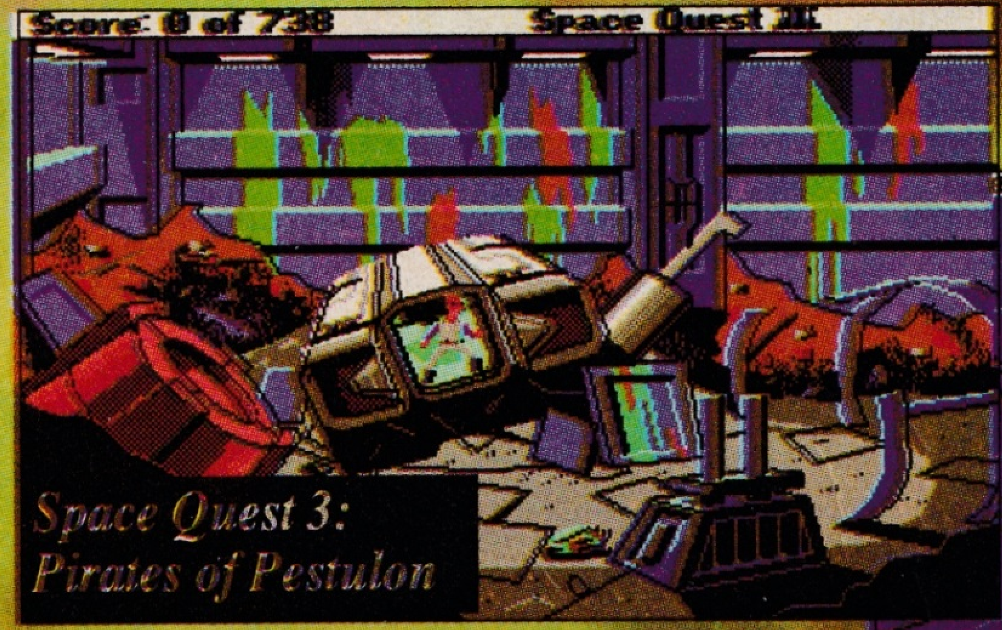
King's Quest 4: The Perils of Rosella



King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow



Space Quest 1: The Sarien Encounter



Space Quest 3: Pirates of Pestulon

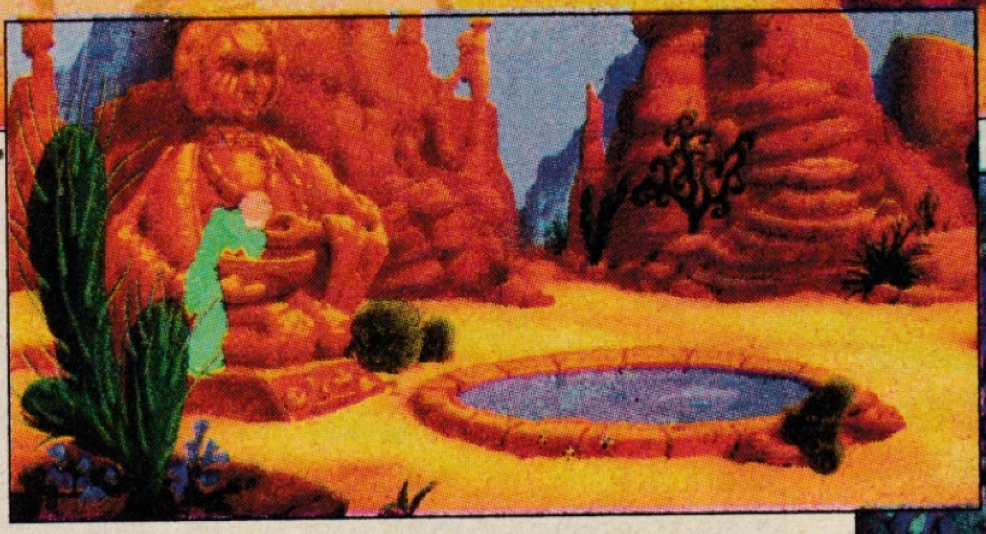


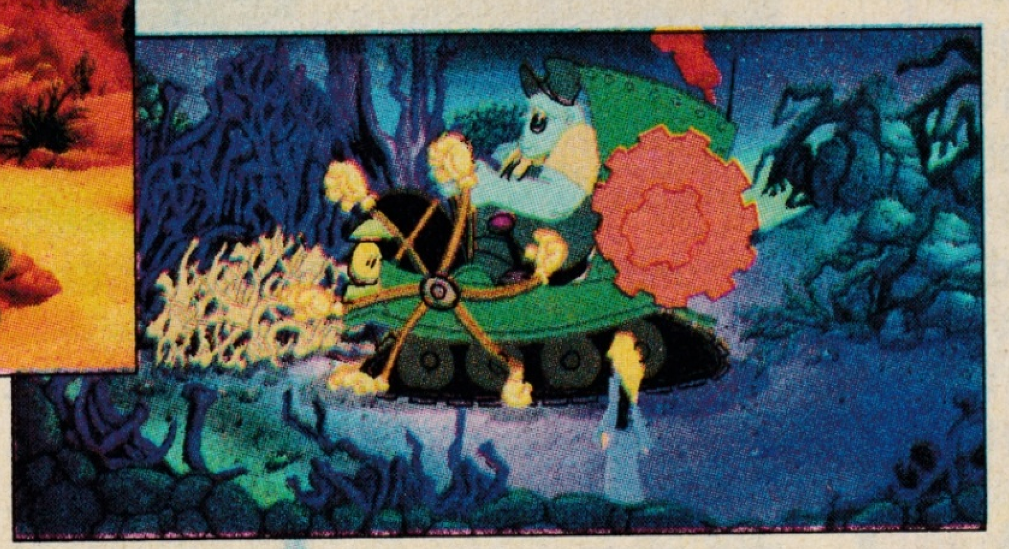
Space Quest 2: Vohaul's Revenge

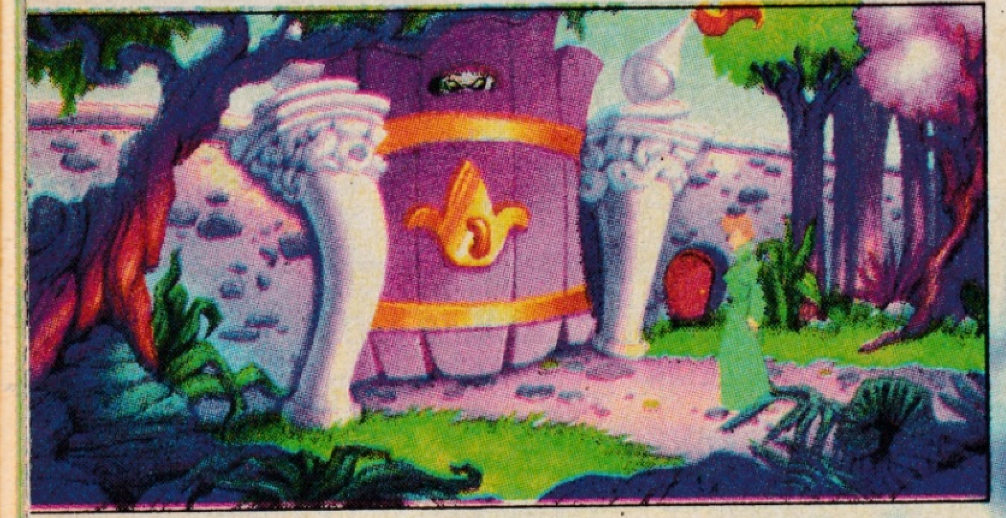


Space Quest 5: The Next Mutation









Matka i córka toczyły kolejną rozmowę na temat małżeństwa. Znudzona Rosella na złość mamie wskoczyła do magicznego portalu. Valanice, zauważywszy brak dziecka ruszyła za nią. Obie poniósł i rozdzielił magiczny wir.

ROZDZIAŁ 1

Wir wyrzucił Valanice w środku pustyni. Gdy już się otrząsnęła, zabrała z kaktusa strzęp sukni i wyruszyła na północ. Wewnątrz jaskini Valanice znalazła glinianą miskę oraz wiklinowy kosz, a w nim ziarno kukurydzy. Zasadziła je na zewnątrz, w miejscu gdzie na piasek kapała woda – roślina wprost wytrysnęła z ziemi. Valanice zerwała najdorodniejszą kolbę, a następnie poszła pod pomnik Wodnika.

Tam Val zabrała leżący na ziemi patyk oraz kryształki soli, mieniące się przy sadzawce. Z wyrytego na postumencie przepisu dowiedziała się, że łzy są niezbędnym składnikiem do oczyszczania wody. Valanice spojrzała na grzebień Roselli i załkała. Stanęła przy Wodniku, zerknęła ponownie i napełniła misę łzami. Potem nabrała w swoją miskę słoną wodę z sadzawki i ją też wlała do naczynia bożka. Na koniec włożyła Wodnikowi do ręki kolbę kukurydzy w ofierze. Otrzymaną w zamian wodę pitną skwapliwie przelała do własnej miski. Valanice wybrała się z nią na obrzeże pustyni. Napotkany duch wędrowca za pierwszym razem nie był rozmowny, ale gdy zaczepiła go ponownie i wręczyła mu wodę, zabrał ją do swych zwłok. Duch w zamian za ugaszenie pragnienia podarował Valanice linę.



Val wróciła do kukurydzy. Obok rosły granatowe owoce, z pękniętej sztuki udało się wyjąć nasienie. Valanice poszła do norki kanguroszczura. Nie zechciał się on targować, gdyż zając zwinął mu okulary. Aby je odzyskać Val zastawiła na złośnika pułapkę. Zawiązała linę między dwoma kaktusami, w miejscu gdzie wylądowała na pustyni. Zając potknął się o linę, dzięki czemu Valanice zdobyła okulary oraz kawałek futerka. Kanguroszczur po odzyskaniu zguby zgodził się wymienić nasionko na niebieski paciorek.

Nadszedł czas odwiedzić Świątynię Skorpiona. Valanice zawiązała strzęp materiału na końcu kijka i drażniła nim potwora, aż wbił swe żądło w ścianę. Wtedy Val podbiegła do ołtarza. Gdy przycisnęła odwróconą kroplę, wysunęły się trzy kamienie. Czerwony położyła na wizerunku Słońca, a niebieski z żółtym w obu rękach figurki. Wtem otworzyła się skrytka z turkusową strzałką. Valanice chwyciła ją i wybiegła ze świątyni, by zdążyć, zanim skorpion się uwolni.



Przy jaskini widniały piktogramy, wyjaśniające jak opróżnić sadzawkę. Val poszła do Wodnika. Przekręciła mu nadgarstek wywracając misę do góry dnem. Potem odwróciła głowę, by ukazać oblicze boga ognia. Na koniec ustawiła paciorki na szyi posągu w jednej linii. Gdy woda opadła, Val zeszła na dół. Na dnie sadzawki stała taca ofiarna. Aby zabrać brakującą część turkusowej strzałki, Valanice najpierw złożyła dar z paciorka.



Val poszła do wielkiej, kamiennej głowy. Po złożeniu dwóch kawałków strzałki, umieściła ją w odpowiednim wgłębieniu przy wardze. Nareszcie otworzyło się wyjście z pustyni. Przed wyruszeniem w dalszą drogę, Val strąciła z pobliskiego krzaka kolczasty owoc, dopiero wtedy ruszyła w nieznane.



ROZDZIAŁ 2

Roselli niezbyt podobają się trollowe uszy i wykrzywiony pyszczek. Jedyną receptą na przywrócenie dawnego wyglądu jest sporządzenie specjalnego wywaru. Wzięła mechanicznego szczura i tarczę, zaś z pieczary obok kuźni latarnię. Skacząc po występach skalnych przeszła na drugą stronę rozpadliny, gdzie zaopatrzyła się w porcję siarki. Rosella wracając zapoznała się ze wszystkimi w kuźni, chwytając iskrę do latarni.

Sposobem na wypędzenie bezczelnego kucharczyka było postraszenie go szczurem, królewna dobrała się do jego rzeczy: upieczone żuki i złota misa były jej. Skierowała się do mostu, drogi pilnował sporych rozmiarów troll. Obejrzawszy w inwentarzu tarczę, Rosella odczepiła od niej kolec. Tam gdzie troll strzegł mostu, obejrzała wózek, wmontowała w niego koło, przybijając je kolcem i następnie przejechała wózkiem po strażniku. W położonym za jaskinią kryształów legowisku smoka użyła iskrę, otrzymany klejnot zanosząc jubilerowi z kuźni. Ten w zamian dał młotek oraz dłuto, Rosella przy ich pomocy zdobyła smoczą łuskę.

W jaskini królewna napełniła misę zieloną cieczą, zaś obok w kuźni wrzuciła siarkę do paleniska, tak że wydzielony opar ściął z nóg kowala. Wiszące razem z innymi narzędziami szczypce przydały się, by chwycić rozpaloną formę i zanurzyć ją w korycie wody. Matyldzie królewna dała misę, łyżkę, żuki, smoczą łuskę. Wtedy pojawiła się Malicja.

By uciec z więzienia, Rosella przyjrzała się portretowi, a następnie ustawiła pod nim trzy stołki w kolejności od największego do najmniejszego i wdrapała się do tunelu. Znalazłszy się na wolności, podniosła smoczą ropuchę, pokazała ją Matyldzie, ta dała w zamian zaczarowaną linę. Próba wejścia do jaskini z mostem spowodowała, że zjawiła się Malicja, królewna użyła na niej mechanicznego szczura, potem zaczepiwszy na windzie linę, wyjechała na powierzchnię.

ROZDZIAŁ 3

Valanice brnęła cały czas naprzód. Przy olbrzymim drzewie napotkała jelenia. Po rozmowie ruszyła na północ, gdzie można było sforsować koryto rzeki, stąpając po kamieniach. Dalszą drogę blokowała pajęczyna rozpięta między drzewami. Siedzący w niej pająk właśnie zamierzał zjeść bezbronnego kolibra. Valanice dzielnie zamknęła pająka w koszu i uwolniła biednego ptaszka. Ścieżka zaprowadziła Val do bram miasta Falderal. Zignorowała strażnika i weszła do środka przez czerwone drzwiczki.

Valanice oczarowała rozgniewanego arcyksięcia, stosując na nim sztuczkę z grzebieniem Roselli. Wizytę w mieście rozpoczęła od sklepu z porcelaną. Zrozpaczony właściciel desperacko szukał skradzionego kanarka i nie był w nastroju na pogaduszki. Val udała się na rynek, by porozmawiać z cwanym sprzedawcą. Obok jego budki zauważyła klatkę. Valanice odsłoniła przykrycie, uwolniła ptaszka i zwróciła go prawowitemu właścicielowi. Otrzymana w podzięce maska posłużyła jako bilet wejściowy na urodzinowy bal arcyksięcia w ratuszu.

KING'

Valanice od razu poszła na pokoje, lawirując po schodach tak, aby przedostać się do normalnie ustawionych drzwi. Znajdowała się tu toaleta arcyksięcia. Valanice przejrzała wszystkie lustra, to dające odbicie do góry nogami okazało się tajnym przejściem do pracowni. Z bocznej szuflady biurka Val wyjęła magiczną statuetkę.

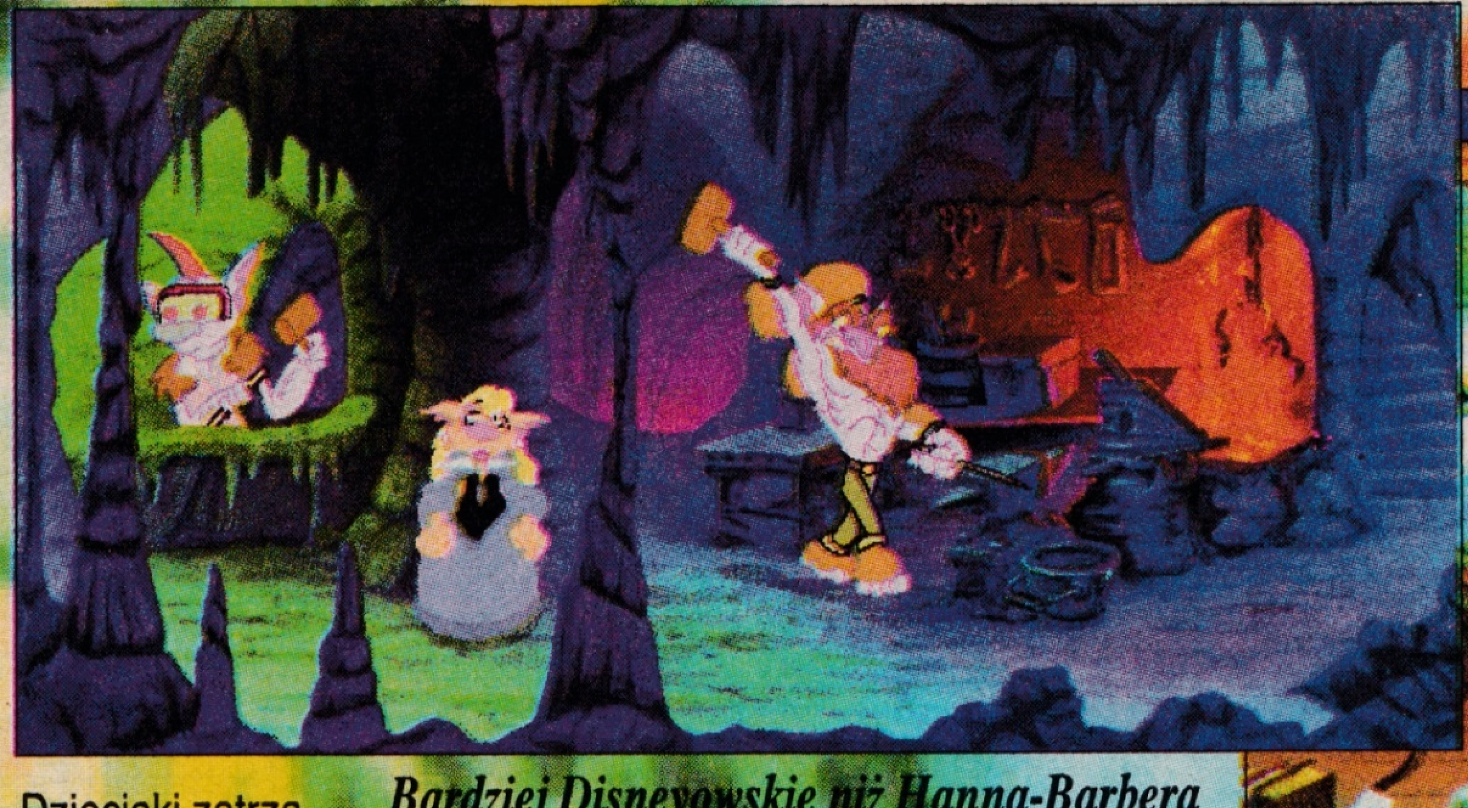
Na rynku wielką wrzawę spowodował spadek Księżyca do sadzawki. Val postanowiła go odzyskać. Z gniazda ptaka wyjęła drewnianą monetę. Przed wejściem do Faux Shop Valanice zjadła kryształki soli. Kupiła tam księgę, którą następnie wymieniła u kanguroszczura na lagę. Pomagając sobie lagą, Val już bez problemów zdołała wyłowić Księżyc. Niestety, mieszkańcy niesłusznie posądzili ją o kradzież.

ROZDZIAŁ 4

Chwycenie się łopaty grabarza pozwoliło uniknąć spadnięcia w przepaść. Chodząc po tym terenie Rosella musiała uważać na wychodzącego z ziemi połamańca, który pojawiał się gdy przebywała w danej planszy zbyt długo. Z zawieszonego nad ziemią domku wzięła kręgosłup i stopę w torbie, po czym wyszła przez okno. W pałacu strachu porozmawiała z doktorkiem Cadaverem, dała mu kręgosłup, odbierając w zamian dziwaczną zabawkę. Rosella pogawędziła



'S QUEST 7



z grabarzem (wszystkie dialogi!), gdy potem poszła do domku, niesforne dzieciaki siedziały na drewnianym tarasie. Królewna podarowała im zabawkę, dostała szczura, którego oddała grabarzowi. Ów błyskawicznie wytoczył maszynę i zaczął robić podkop, Rosella poszła się przejść. Dzieciaki zatrzasnęły kota w trumnie, którą królewna otworzyła, gdy łobuzy uciekły. Do inwentarza bohaterki trafiło dodatkowe życie. Tymczasem kanał był już gotów, leżała łopata. Rosella skierowała się do miejsca, gdzie pod drzewem spoczywała kupa kości, stanęła blisko niej i zadęła w róg. Nadjechał grabarz, wykopując kanał w dół. Kolejne wciśnięcie czaszki, nietoperza i pająka odblokowało kłódkę, zaniepokoiło to Malicię, która ulokowała bohaterkę w trumnie, całkiem zresztą wygodnie urządzonej. Współlokatorowi podarowana została ropucha, następnie Rosella skorzystała z młotka – żaba faktycznie okazała się niezwykła i wykopała przejście. Należało podnieść magiczną pałeczkę, z nagrobka zdjąć czarną szatę, wdziać ją na siebie a następnie udać się do doktora Cadavera.

Bardziej Disneyowskie niż Hanna-Barbera





Po rozmowie z owym typem, Rosella wzbogaciła się o pachnidło, które przydało się do skasowania grasującego w ogrodzie bagnistego stwora. Mięsożerne roślinki zostały nakarmione stopą z torby. Dalej leżał dom Malicii. Nie było możliwości wejścia tam drzwiami, przeto Rosella udała się na jego tyły. Przesunięcie winorośli i wykonanie podkopu łopatą pozwoliło dostać się do domu czarownicy, królewna zanurkowała do jamy, w momencie gdy nie było słychać szczekania psa. Z powrotem wycofała się do tunelu, pies coś wyniuchał i wsadził nos gdzie nie trzeba – zaliczył psiknięcie w nozdrza. Rosella mogła po tym spokojnie spenetrować wnętrze: z dolnej szuflady wyciągnęła ciuchy, na dnie leżało tajemnicze urządzenie. Wszystkie ciuchy trafiły z powrotem do szafy, a królewna przywłaszczyła sobie wełnianą skarpetę. Przez dziurę w podłodze dostała się z powrotem, połączyła skarpetę ze srebrnym ziarnkiem. Można było teraz śmiało wejść do lasu, huknąć w niedźwiedzia ze stworzonej procy.

Rosella ruszyła do Falderal, wstąpiła do Town Hall, za kotarą po schodach udając się do prawych drzwi. Młotek odłupał złoty fragment z inkrustowanej kolumny, Rosella obejrzała białego cherubina, skarpetą przeczyszczając jego podstawkę i używając na nim złoto. Wtedy pojawiło się zejście do Królestwa Podziemi, Rosella skorzystała z magicznej pałeczki. Odczarowany troll otworzył dalsza drogę.

ROZDZIAŁ 5

Ale się narobiło. Sąd orzekł, że za karę Valanice ma umieścić Księżyc z powrotem na nieboskłonie. Val wpadła na pomysł zrobienia procy. Poszła do Faux Shop by wymienić maskę na gumowego kurczaka. Przywiązała kurczaka do drzewa, następnie załadowała Księżyc i wypaliła. Na pamiątkę Val zabrała pozostawione przez kurczaka piórko. Następnie poszła do sprzedawcy na rynku by wymienić magiczną statuetkę na eliksir. W lesie odszukała śpiący kamień, o którym wspominał jeleń. Obudziła śpiocha, łaskocząc go piórkiem. Duch kamienia polecił jej zdobyć nektar. Valanice znalazła nektar w kwiatach na klifie przy kamiennych damach. Zbieraniem zajęły się kolibry, Val nadstawiła tylko miskę. Valanice wlała nektar przez dziurę do dzbana kamiennej damy i rzeka popłynęła na nowo. Jeleń, napiwszy się z niej wrócił do ludzkiej postaci lorda Athosa.

Przed wkroczeniem na terytorium wilkołaków, Val zmieszała eliksir z futerkiem zająca i natarła się miksturą. Parła nie bacząc na nic aż do domku Gouli. Upewniwszy się, że w środku nie ma głównych lokatorów, wjechała windą na górę i zabrała kość. Słysząc nadchodzące Goule, Valanice wyskoczyła przez okno, ruszając do czarnego psa. Ten złagodniał gdy rzuciła mu kość. Pies po rozmowie wręczył Valanice medal swojego pana, bezgłowego jeźdźca. Val z kolei przekazała medal pilnującej grobowca damie w czerni. Zamek w drzwiach udało się wysadzić petardą z domku Ghouli. W sarkofagu Val znalazła czaszkę. Aby zwrócić ją właścicielowi stanęła na środku drogi. Jeździec zlatując rydwanem na ziemię zatrzymał się widząc swoją czaszkę. W ten sposób Val zdobyła transport do krainy Etherii.

Najpierw powędrowała w góry. Przy jaskini wiatrów wdrapała się na drzewo by zerwać ambrozję. Potem wróciła na równinę, podziwiać latające motyle. Aby posłuchać ich muzyki, zwabiła je wonią ambrozji. Valanice odtworzyła tę melodię na harfie przy szklanej kuli (struny 1, 5, 6, 4). Po rozmowie z trzema Moriami ześlizgnęła się po tęczy do lasów. Włożyła ambrozję do rogu obfitości kamiennej damy. Zabrała owoc i użyła go na zaklętym drzewie przy jeleniu, co przywróciło mu ludzką postać Lady Ceres. Do Etherii wróciła grając na fletni danej przez bezgłowego jeźdźca. Zjeżdżając po drugiej tęczy trafiła do krainy Ooga Booga. Zapukała do drzwi Doktora, by poprosić go o miejsce do spania. Po zakończonym śnie udała się do trzech Morii po radę, a następnie wypytała się Ceres. Druga rozmowa z Moriami zaowocowała podarowaniem łapacza snów.



W Etherii Valanice poszła do jaskini, schwytała łapaczem koszmar. Wewnątrz tak długo nagabywała Tkacza Snów, aż ten wrócił na nią uwagę. Zainteresował go złapany koszmar, do tego stopnia, że dał latający dywan, umożliwiający wyprawę do Krainy Snów na jawie. Przedtem jednak Valanice czekała wizyta u Malicji. Zaszła od tyłu i skorzystała z tunelu, bacząc by pies nie zdradził ją swym szczekaniem. Słysząc nadchodzącą Malicję, Val zrobiła unik pod podłogę. Kundel zaczął węszyć, więc podsunęła mu pod nos ambrozję. Gdy Malicja już sobie poszła, zabrała ukryty w lampie kryształ. Wybrała się do Świątynii Skorpiona na pustyni, by napełnić kryształ światłem sączącym się znad ołtarza.

Używając dywanu Val poleciała do Krainy Snów. Napuściła uwięziony w łapaczu koszmar na mroczne monstrum. Po wpadnięciu do wody zaczęła płynąć na oślep do brzegu. Zamarzniętą kobietę przywróciła do życia dzięki światłu zamkniętemu w krysztale. Mab wręczyła jej magiczną uprząż. Val poszła do jaskini wiatrów, by tam ujarzmić przelatującą białą zjawę, Scirocoo. Dalej wypadki wartko potoczyły się same.

ROZDZIAŁ 6

Gdy zaczęła się rozróba, Rosella szybko obejrzała w inwentarzu laskę i majstrując przy dolnej części, zmieniła końcowkę z T na F. Użyła jej na fałszywym trollu, który był do poznania po zielonych ślepiach. Zabawę przerwała Malicja, tak że dziedziczka tronu znalazła się na urwistej ścianie kipiącego lawą wulkanu. Łopatą rozkopała ścianę, biegnąc dalej, podniosła nią kamień, wdrapawszy się na niego wzięła kwiat. Drzwi odblokowała kombinacja: lewe oko, prawe oko, nos. W następnej komnacie Rosella wsadziła dziwne urządzenie do kontaktu na tak długo, aż zaczęło się ono świecić, wtedy je wyjęła. Ocucony kwiatkiem troll zasiadł za sterami konsoli i zdołał powstrzymać drżenie ziemi. Na salę wpadła mama królewny, jak również jej narzeczony. Niezaproszona wpadła i Malicja, pierwszy oberwał Edgar. Rosella rzuciła wyzwanie czarownicy, stając do walki z naładowanym energią przedmiotem. Gdy Malicja padła trupem, Edgar został ożywiony i cała historia zakończyła się pomyślnie. Ptaki śpiewały, trąby grały, a recenzenci gryźli paznokcie, głowiąc się co by tu o tym wszystkim napisać.

Micz & User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group







SIERRA'95

PC Windows: SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

PRZYGODOWA

95%	90%	85%	Tel.
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT



THE BIG RED A…



Taaak... to piękny kraj...



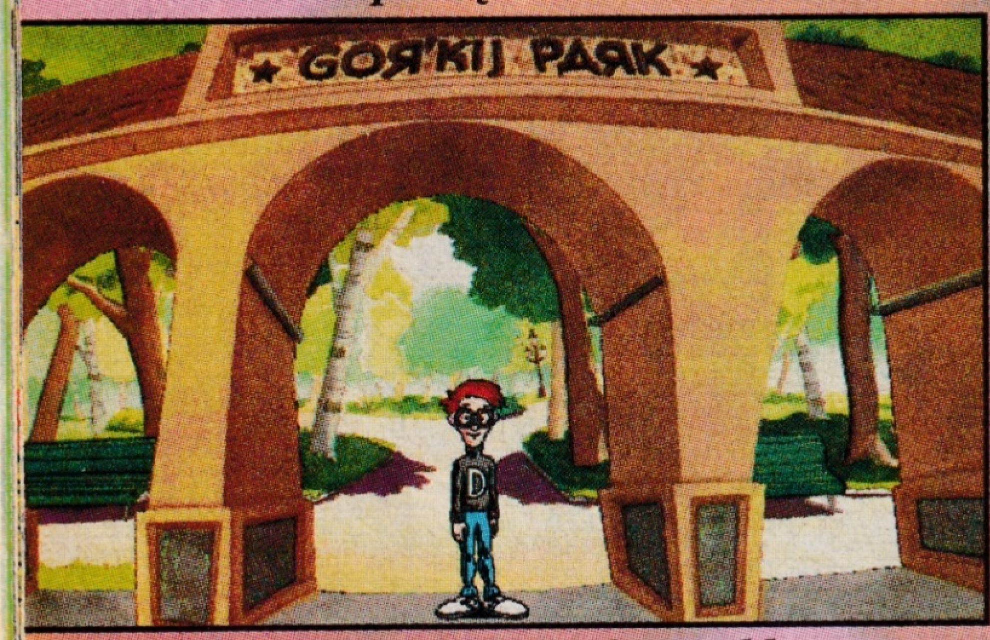
gdzie krew i gwiazdy są czerwone...



gdzie prawdziwa sztuka wciska się do spracowanych głów...



gdzie w hotelach i parkach panuje umiar i porządek.



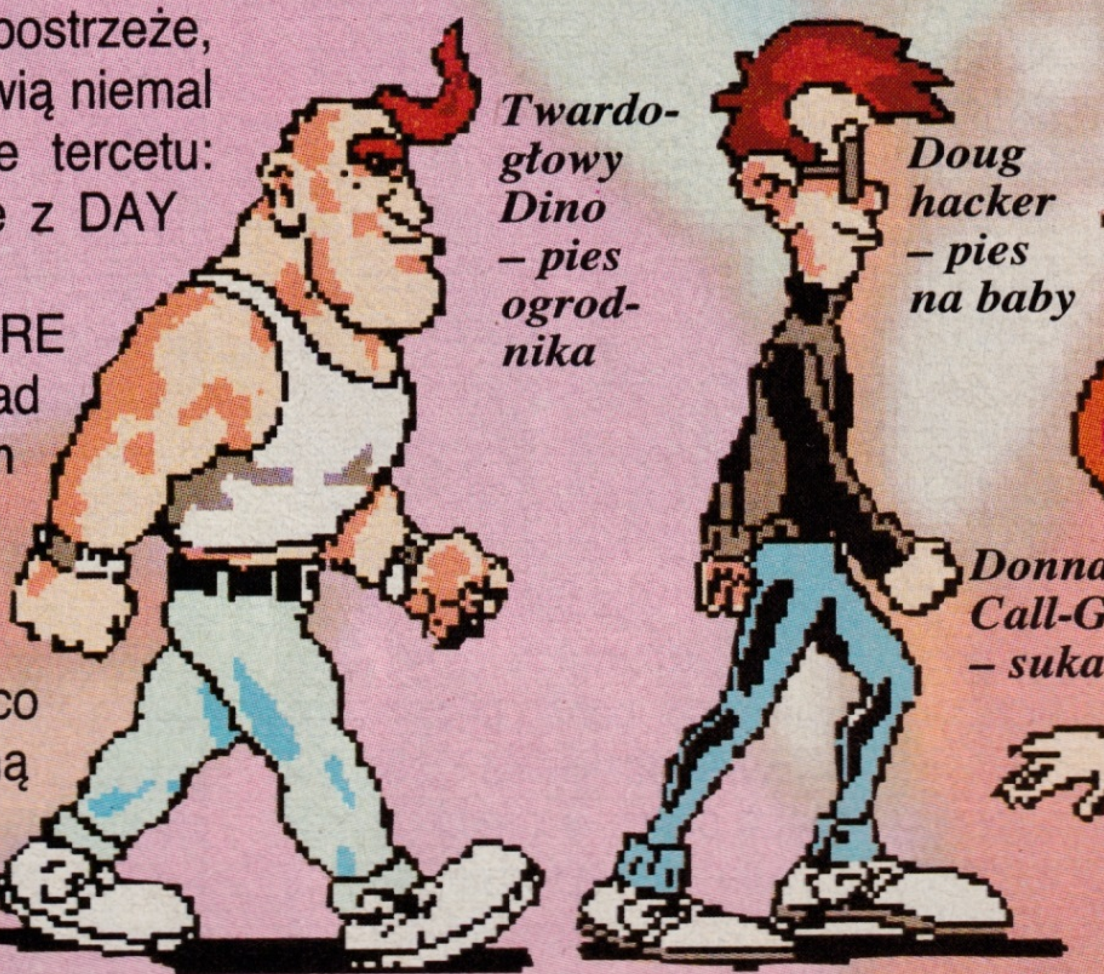
Wschód od Zachodu zwykł importować wszystko bardzo powierzchownie...

Jeśli producent wydaje grę na dwunastu dyskietkach, jest to co najmniej zastanawiające. Jeśli ta sama gra po zainstalowaniu zajmuje na dysku 60 megabajtów, sytuacja budzi jeszcze większe zdziwienie. Na szczęście BIG RED ADVENTURE oprócz tego, że jest pod wieloma względami nietypowa, jest również solidną, zgodną z nowoczesnym kanonem grą przygodową.

Oprawa graficzna wykonana została wzorowo, rewelacyjne tła dopasowane są do animacji postaci zawierającej wiele trików – jak to w rasowych przygodówkach bywa, bohaterowie wykonują wiele okazjonalnych czynności, takich jak leśny bieg Dina czy rozkoszne wspinanie się po szafie Donny. W pierwszej części RBA kieruje się tylko jedną postacią, zaś w ostatniej odsłonie bohaterowie wymieniają się rolami, zupełnie jak w grach LUCASARTS. Fascynacje LUCASARTS stają się we włoskiej produkcji jeszcze bardziej widoczne, gdy się spostrzeże, że główne postacie stanowią niemal dokładne odzwierciedlenie tercetu: Bernard, Laverne, Hoagie z DAY OF THE TENTACLE.

BIG RED ADVENTURE stanowi również przykład przygodówki w pewnym sensie perfidnej. Sporo występujących w grze przedmiotów jest całkowicie niepotrzebnych, co powoduje zwielokrotnioną konieczność sprawdzania różnych możliwości. Niektóre czynności są mocno surrealistyczne (latarnia + butelka = whisky), co w sposób sztuczny utrudnia grę. Można zauważyć toporność sterownika: postać nie zawsze chce iść dokładnie tam dokąd chcemy, a na dodatek nie można jej zawrócić gdy się już wystartuje do danego punktu. Przyda się też wiedzieć, że przedmioty łączy się ze sobą poprzez kliknięcie pierwszym z nich na postaci bohatera. Jest w grze jeden ujawniający się przy próbach otwierania pierścienia błąd – rozwiązanie sprowadza się do tego, by go otworzyć natychmiast po zdobyciu. Ciekawe, że z kilku sytuacji istnieją różne wyjścia, np. drogę przez las do Zerogradu można odnaleźć dzięki psu myśliwskiemu, bądź też otrzymawszy instrukcje od mówiącej papugi.

Na oficjalnej reklamie gry napisano: „Co to jest: duże, czerwone i pozwalające nieźle się zabawić?". Jedną ze słusznych odpowiedzi jest oczywiście BIG RED ADVENTURE, rzecz w sumie nie odkrywcza, ale sprawnie odtwarzająca stare pomysły w nowej formule – parodii komunizmu. Jest to produkt wykonany z rzemieślniczą precyzją.



Twardogłowy Dino – pies ogrodnika

Doug hacker – pies na baby



...dlatego też mamy drogi, ale dziurawe, Fat-Food – tłuste żarcie zamiast szybkiego i debilne nazwy zamiast Obst und Gemuse – warzywniak.

WIELKI CZERWONY KRAJ

Opowieść ta rozpoczyna się w momencie, gdy przemycane nocą na pokładach bombowców transporty stonki zdążyły już spałaszować uprawy rosyjskich ziemniaków, gdy pladze szkolonych przez imperialistów gołębi udało się zapaskudzić rosyjskie miasta, a znajdujące się pod kontrolą prezydenta USA i sterroryzowane przez niego UFO spowodowało, że rosyjskie krowy przestały dawać mleko. Wówczas do głosu doszli podżegacze, przecząc czy oświeceniowym myślom Włodzimierza Iljicza Lenina i mający za nic Najmądrzejszego Człowieka Świata, samego Kim Ir Sena. Zasłużeni przodownicy pracy byli masowo zwalniani z zakładów, gdyż udało się na zdrowym rosyjskim organizmie zaszczepić dżumę kapitalizmu. Imperialiści posunęli się nawet do otwarcia tuż obok Kremla filii CIA, sądząc, że pod przykrywką sprzedaży hamburgerów uda się podżegać do rebelii. Młodzież mamiona propagującymi zgniły tryb życia grami komputerowymi popadła w anarchię, prześladowania i pogromy rdzennych Rosjan stały się codziennością, cynicznie sterowane przez agenturalną siatkę łączącą USA z pewnym niearabskim krajem Bliskiego Wschodu. Tak oto obraca się przewrotna oś historii – do opanowanej przez antytezę maoistowskiej filozofii wielkiego skoku Moskwy przybywa właśnie kolejna fala kapusiów. Niech się jednak nie łudzą, że zepchniętej do podziemia armii socjalizmu wybito już wszystkie zęby!

W KOSTIUMIE SZPIEGA



Donna Call-Girl – suka

Doug Nuts rozpoczął zwiedzanie Moskwy od muzeum, gdzie wśród mrowia eksponatów szczególnie spodobała mu się carska korona. Jedynym systemem zabezpieczeniowym muzeum jest kłódka, więc dlaczego by nie przejąć w posiadanie pozłacanego atrybutu królów?

Z pokoju zabierz laptopa, aparat fotograficzny, antenę od telewizora, pilota oraz walizkę. Zajrzenie do tej ostatniej przyniesie nowe zdobycze, od razu zapoznaj się z zawartością koperty. Po zejściu do hallu, oddawszy portierowi klucz przeniesiesz się ze wspaniałych wnętrz hotelu Ritz w skrzeczącą rzeczywistość moskiewskiej ulicy.

Dłubiąc przy wadze anteną można dorobić się fortuny. Nabrawszy do kieszeni pieniędzy dokonaj zakupów w kiosku, najpierw kolejno oglądając towar, a następnie zamawiając go u Chińczyka. W zakupionej „Prawdzie" znajdziesz bilet na przedsta-



wienie Russian Doll Show. Nabądź też podręcznik omawiający obsługę konsol oraz przewodnik po operze, wewnątrz którego znajdziesz kasetę. Do czasopisma Capitol dołączony jest znaczek, zaś zlustrowawszy bilet poznasz trzy pytania, na jakie należy znać odpowiedzi aby zostać wpuszczonym do siedziby KGB TV.

W parku Gorkiego odnajdź męczącego konsolę małolata, oddaj w zamian za rolkę papieru toaletowego, bo z powodu błędu w planie pięcioletnim nie można go już zdobyć, nawet jeśli samemu jest się sprzedawcą. Tymczasem stań na wadze przy kiosku, następnie spałaszowawszy sandwicha ponownie zważ się – dowiesz się już drugiej ważnej rzeczy.

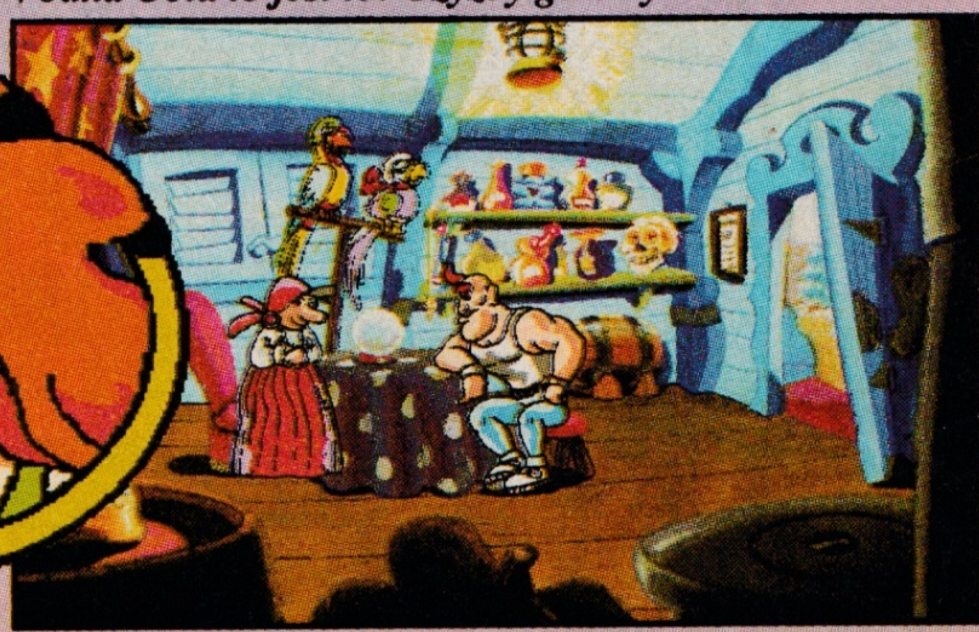
W pobliżu parkowego mostu napotkasz handlarza, który ma papier toaletowy na sprzedaż, żąda jednak



Vodka Cola to jest to! Czyżby gotowy drink?

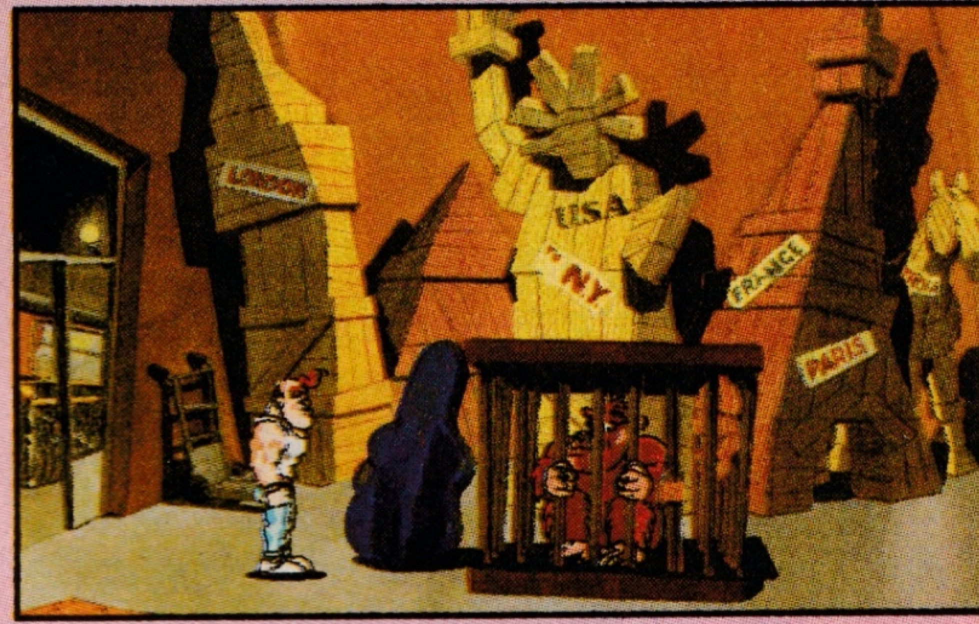
czujnikach klosza, pod którym ukryta jest złota korona. W sąsiedniej sali obejrzyj wszystkie futerały, gdy ode-





W państwie o doktrynie materialistycznej wróżki cieszą się należytym szacunkiem.

DVENTURE:



Magazyn rzeczy uczciwie zagrabionych.

laptopa w zamian za jego sprzęt. Wewnątrz zabawki siedzi cartridge, wyciągnij go. W barze szybkiej obsługi McRomanov'a zakup kubek Vodkacoli oraz gigantyczny sandwich Great Bear. Z zaparkowanego obok samochodu pożycz aparat fotograficzny, w jego wnętrzu odkryjesz nietkniętą rolkę filmu.

Strzel okiem na pomnik ulokowany na Placu Czerwonym, następnie zapoznaj się z turystą ze Wschodu. Skośnooki zgodzi się zrobić ci parę fotek jeśli mu dasz aparat. Pierwsze próbki będą przyciemnione, przeładuj film, potem wreszcie otrzymasz poprawnie wykonany pozytyw. Obejrzyj go, a następnie zmierz linijką wymiary kubka Vodkacoli i w ten sposób masz już odpowiedź na pierwsze pytanie.

Tymczasem zwróć uwagę na ogonek stojący przed sklepem. Pierwszego w kolejce zainteresujesz możliwością transakcji – odda puszkę kawioru bajońskiej ceny. Zgodnie z udzieloną radą skieruj się na dworzec i używając cartridge w bankomacie zdobądź plik gotówki, który dostarcz handlarzowi. Na otrzymanym od kolejkowicza pudełku kawioru znajduje się odpowiedź na ostatnie pytanie.

Od portiera można pożyczyć długopis, którym wypełnij kupon, wsadź go do koperty i nalep znaczek, dopisując na koniec adresata. Po wrzuceniu listu do skrzynki obok dworca, wróć do hotelu i spytaj portiera, czy przyszła jakaś poczta. W otrzymanej kopercie będzie zaproszenie do KGB TV. Wręczywszy je sekretarce zostajesz wpuszczony do studia. Pogadaj z dziennikarzem, odpowiadaj „tak", by jak najszybciej przegrać. Po skończonym konkursie weź rampę, przy pomocy małej matrioszki otwórz przejście w dużej babuszce. Tajnym przejściem przedostaniesz się kanałami do muzeum.

Jest to idealne miejsce, gdzie można się wzbogacić. Ustaw rampę przy grasz z posiadanej kasety muzykę, szkło trafi szlag i będziesz mógł zabrać diamentowy pierścień oraz starożytną rakietę, kalkulator ZX81. Uruchom przełącznik w rampie i tnij diamentem osłaniający koronę klosz. Wydawało się, że masz ją już w rękach, gdy na salę wkroczył prawdziwy złodziej.

I oto znalazłeś się znów w hotelu, bez korony, za to ze świadomością, że we wszystkich gazetach znajdują się reprodukcje twojej twarzy. Trzeba czym prędzej ewakuować się z Moskwy, gdyż alternatywą jest wizja spędzenia dalszej części życia wśród syberyjskich niedźwiedzi. Przy stoliku baru McRomanov'a wcinają hamburgery Alex & Kos (!?), całkiem zdolni zawodnicy, trwoniący jednak swój talent na najzwyklejszej w świecie chałturze. Zlecą ci robotę polegającą na ściągnięciu z sieci KGB kodu pewnej konkurencyjnej gry. Zajrzyj więc do siedziby KGB, sekretarce zwiń z biurka notatki. W swoim poko-



Typowe rozstaje ideologicznych dróg.

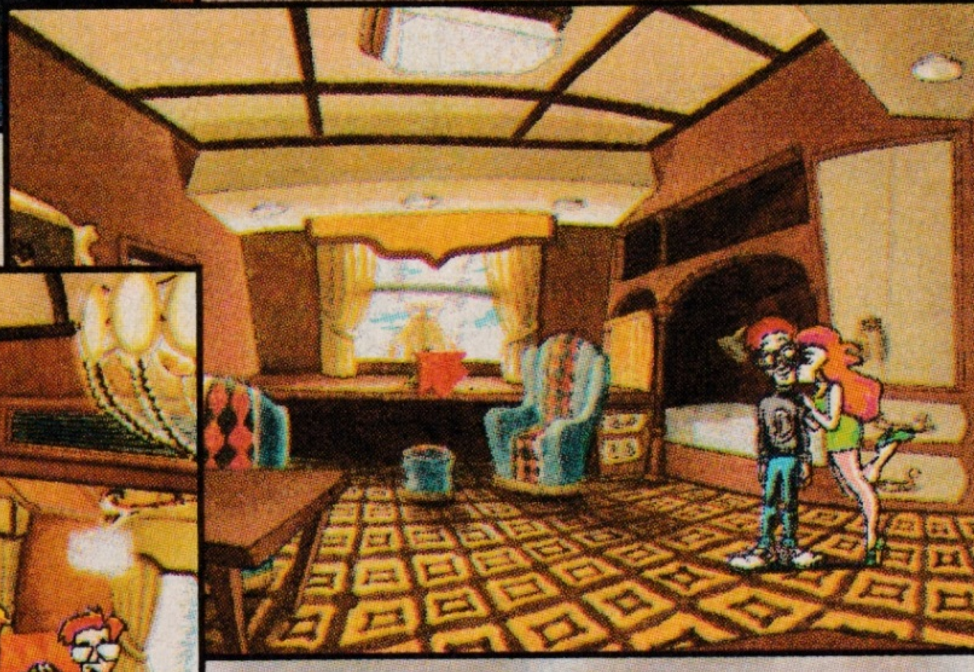


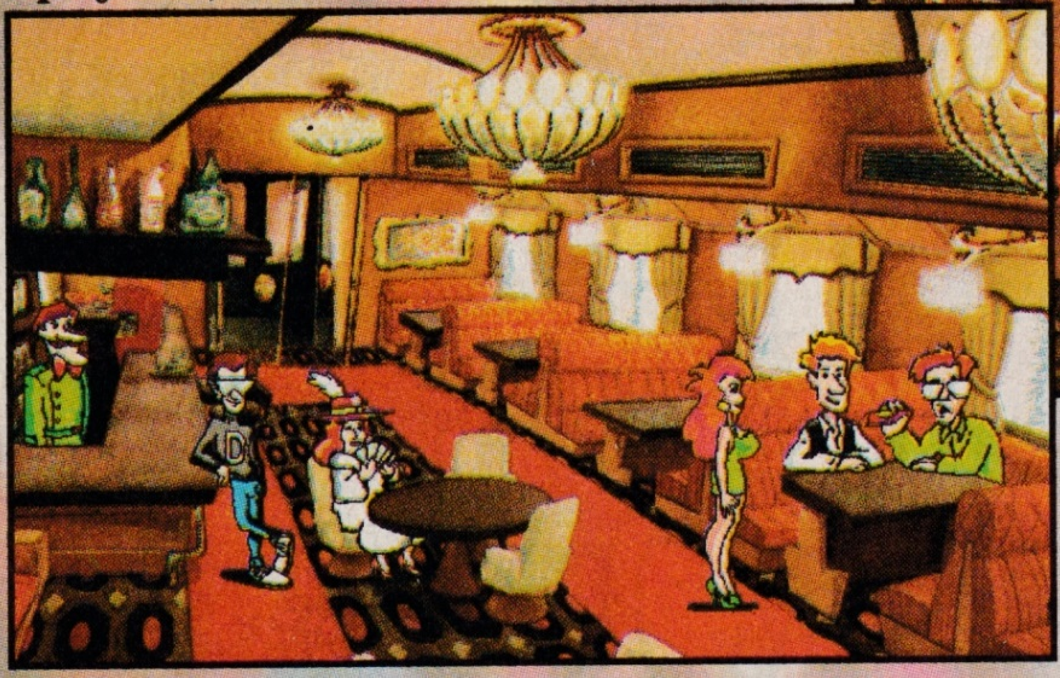
Pseudonim artystyczny Donna, w niektórych kręgach znana jako handlarz bronią. Luksusowa Call-Girl, w wolnych chwilach zajmuje się sztuką przez duże „S", szczególnie z turystami z państw imperialistycznych.





Sex, Drugs and Rock'n'Roll, a może lepiej Sex, Bimber i Czastuszki





ju połącz pilota z kasetą, uzyskaną wtyczkę wetknij do ZX81, a całość podłącz do telefonu. Użyj na nim notatek, w ten sposób zalogujesz się na właściwym koncie i zdobędziesz potrzebną rzecz. Nagraną kasetę zanieś panom z McRomanov'a, uda ci się wyciągnąć od nich paszport, kieruj się z nim wprost na dworzec. Pogadaj ze strażnikiem, chwilę potem odjedziesz z tego miasta, wymykając się kordonowi obławy.

ZIMA W ZEROGRADZIE

Akcja przenosi się na północ Rosji, do portu, w którym marynarze i birbanci piją rum i odpoczywają przed dalekimi rejsami. Jest wśród nich Dino Fagoli, wilk morski o umyśle dwulatka. Zszedł z pokładu i już na niego nie wszedł, bo jego łajba przedwcześnie odpłynęła.

Ocknąwszy się zabierz z pomostu zwój liny. Z tawerny weź kufel, popytaj siedzącego przy drzwiach starego żeglarza, kapitana Abachowa.

Skonsultowawszy się z barmanem wiesz już, że Abachowa opuściła jego wierna papuga Wilbur.

W pobliżu cyrku znajduje się sklep, w którym zakup pigułki – przed wyjściem trzeba pokazać wzięty towar właścicielowi i zapłacić. Następnie pogadaj z cyganką Zeldą, gdy będziesz grymasił, zgodzi się dać ci darmowy seans. Po jego zakończeniu osłabnie tak bardzo, że uda się na spoczynek. Zabrane z regału napoje wypełnią twój inwentarz, dodatkowo porozmawiaj z papugą. To ulubienica Abachowa, twierdząca że można ją uprowadzić jedynie poprzez zdobycie zapasu nasion słonecznika.

W tawernie poproś barmana, by nalał do kufla trochę świeżej wody, następnie zamów wino Goldengrape i gdy człek wyjdzie na zaplecze, zabierz wiszący na ścianie lokalu kompas. Porozmawiaj z siedzącym na nabrzeżu drapichrustem, boli go głowa od przepicia, podawszy mu pastylki z wodą zagłuszysz wypełniający jego głowę tupot białych mew. Ale że starych nawyków trudno się oduczyć, gość wyśle cię po kolejną beczkę rumu. W pobliżu cyrku stoi takowa, tyle że bez odpowiedniej metki. Musisz użyć linę z jednym z posiadanych napojów i otrzymany obiekt dopasować do beczki. Tak spreparowaną beczułkę oddaj ochlapusowi z nabrzeża, dobrawszy się do skrzyni zdobędziesz pokarm dla papugi. Tę zanieś jej właścicielowi, w trakcie rozmowy poznasz namiary osady Zerograd, w którym to mieście znajduje się stacja orient-expressu.

Po wejściu w dziki las dostrzeżesz gniazdo os. Pokaż im smakowity lizaczek, a rzucą się w pogoń za tobą. Zrób to jeszcze raz, następnie wrzuć lizaczek do jaskini, w której przebyskują nie wróżące nic dobrego ślepia. Osy zajmą się wilkami, teraz możesz bezkąszeniowo przebyć jaskinię i wyjść na ścieżkę prowadzącą ku położonemu wśród śniegów miastu.

W Zerogradzie zerwij z muru plakat wyborczy i zejdź na stację. Pociąg jest pod silną eskortą, by stać się jego pasażerem trzeba wprowadzić mały bałagan. Pogadaj z przechowywanym w bagażowni koczkodanem, okaż mu plakat, na widok którego tak się zdenerwuje, że ciśnie w ciebie bananem. Zjedź go na peronie, zaczep goryla Mołotowej, a następnie nią samą. Goryl wykona pełne salto, doznając przy tym lekkiej kontuzji, obejmiesz wnet jego posadę. Tym sposobem wprosiłeś się do przedziału pierwszej klasy najlepszego rosyjskiego pociągu.

WŁOSKA MAMUŚKA

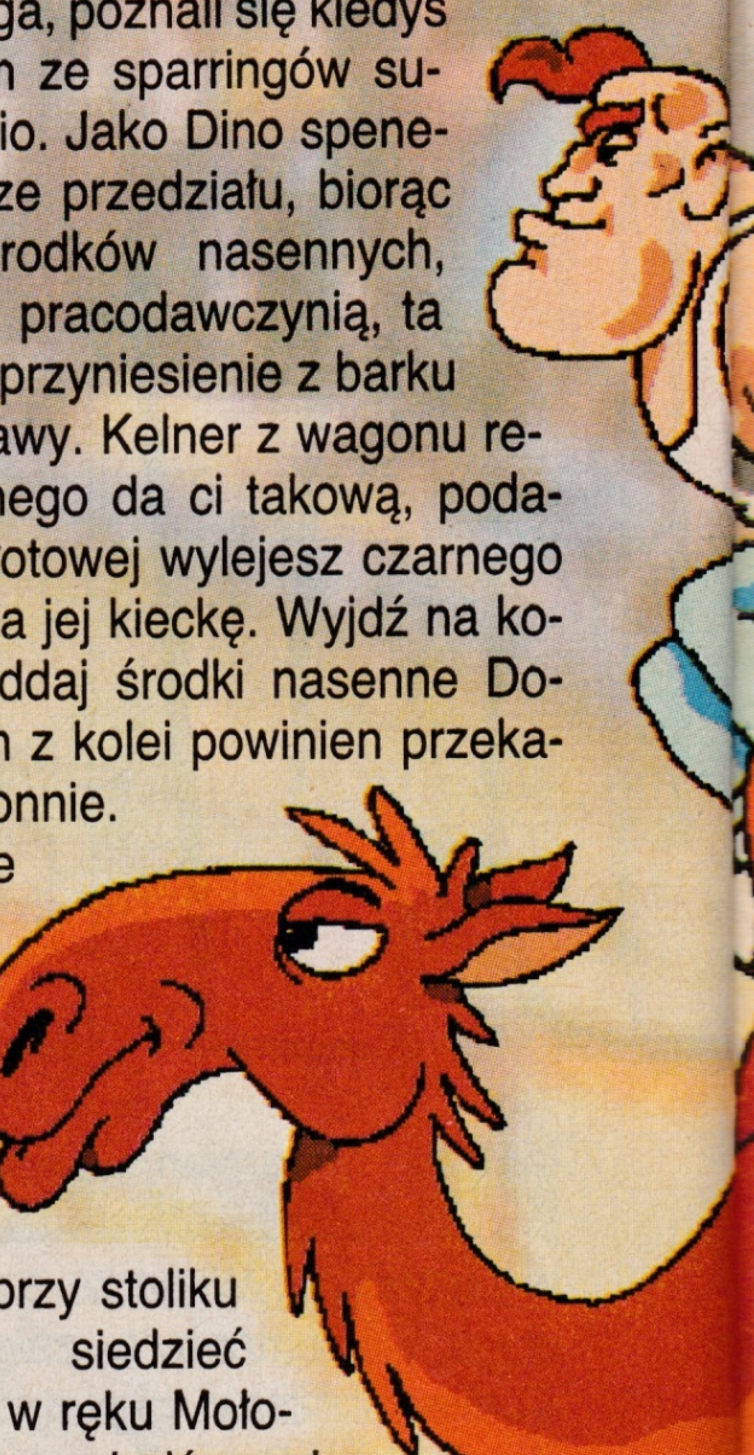
W „Bolszom" diva Donna Fatale skończywszy koncert udała się do garderoby. Po chwili wpadł tam nieokrzesany satyr R.J. – ex-mafioso, któremu nawet po przejściu na emeryturę z kieszeni sypią się zielone banknoty. Donna choć była już sławną gwiazdą opery, skorzystała z propozycji i udała się pod opieką ojczulka w romantyczną podróż dookoła Rosji.

Wyjdź z przedziału i skieruj się do wagonu restauracyjnego. Przy stoliku siedzą Alex & Kos, w nachalny sposób ponownie przypominający o swojej obecności. Okazuje się, że posiadają pikantne zdjęcia, żądają w zamian mikrofilmu, który wiezie jadąca tym samym pociągiem Mołotowa. Udaj się do przedziału numer trzy, rozmów się z Dougiem przekazując mu kierownictwo.

Jako Doug zapoznaj się ze stojącym na początku pociągu konduktorem, gość prosi o cygaro. W wagonie restauracyjnym dwójka wiecznych tułaczy Alex & Kos mają rzecz, której ci potrzeba, tylko chcą w zamian astronomiczną sumę stu rubeldolarów. Przy okazji namierzysz stojącego przy ladzie złodzieja, tego samego, który zrobił cię na szaro w Moskwie.

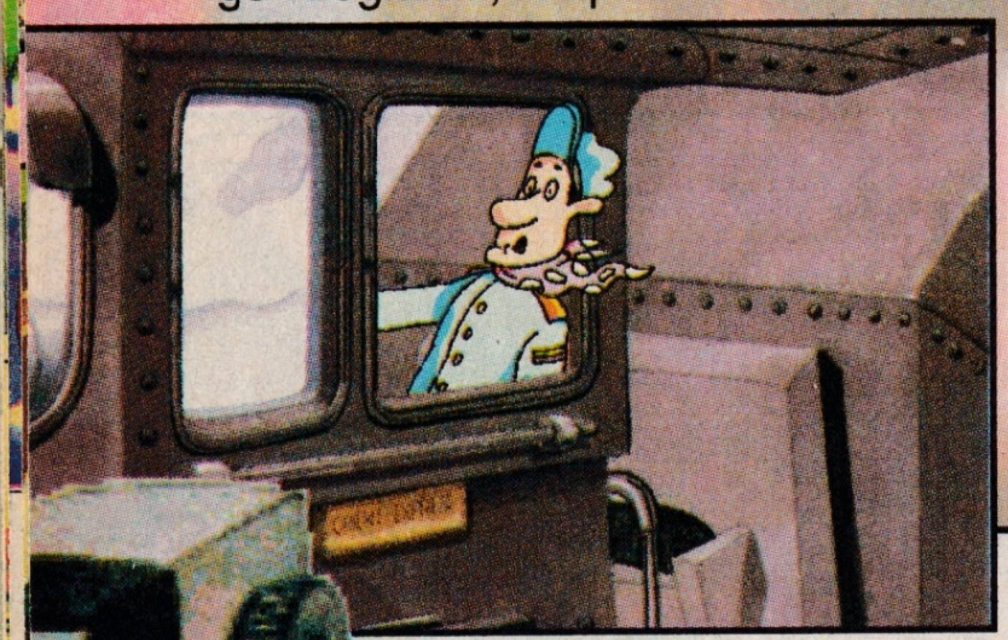
Wróć do Donny i poskarż się na brak żywej gotówki, ona uda się do przedziału numer sześć, w którym relaksuje się R.J. i pożyczy od niego plik pieniędzy. Przekaż je Dougowi, ten odkupione cygaro musi zanieść konduktorowi, spryciarz zażąda jeszcze zapalniczki. Ma ją Maurizio, wylegujący się w przedziale przyległym do wagonu restauracyjnego. Gdy wręczysz ją odbiorcy, ten wykona akt nikotynowego samoodurzenia, w wyniku czego może wziąć klucze, które ma przypięte do pasa.

Zapukaj do przedziału numer dziesięć. Dino Fagoli okaże się kumplem Douga, poznali się kiedyś na jednym ze sparringów sumo w Tokio. Jako Dino spenetruj wnętrze przedziału, biorąc flaszkę środków nasennych, pogadaj z pracodawczynią, ta poprosi o przyniesienie z barku filiżanki kawy. Kelner z wagonu restauracyjnego da ci takową, podając ją Mołotowej wylejesz czarnego szatana na jej kieckę. Wyjdź na korytarz i oddaj środki nasenne Dougowi, ten z kolei powinien przekazać je Donnie.

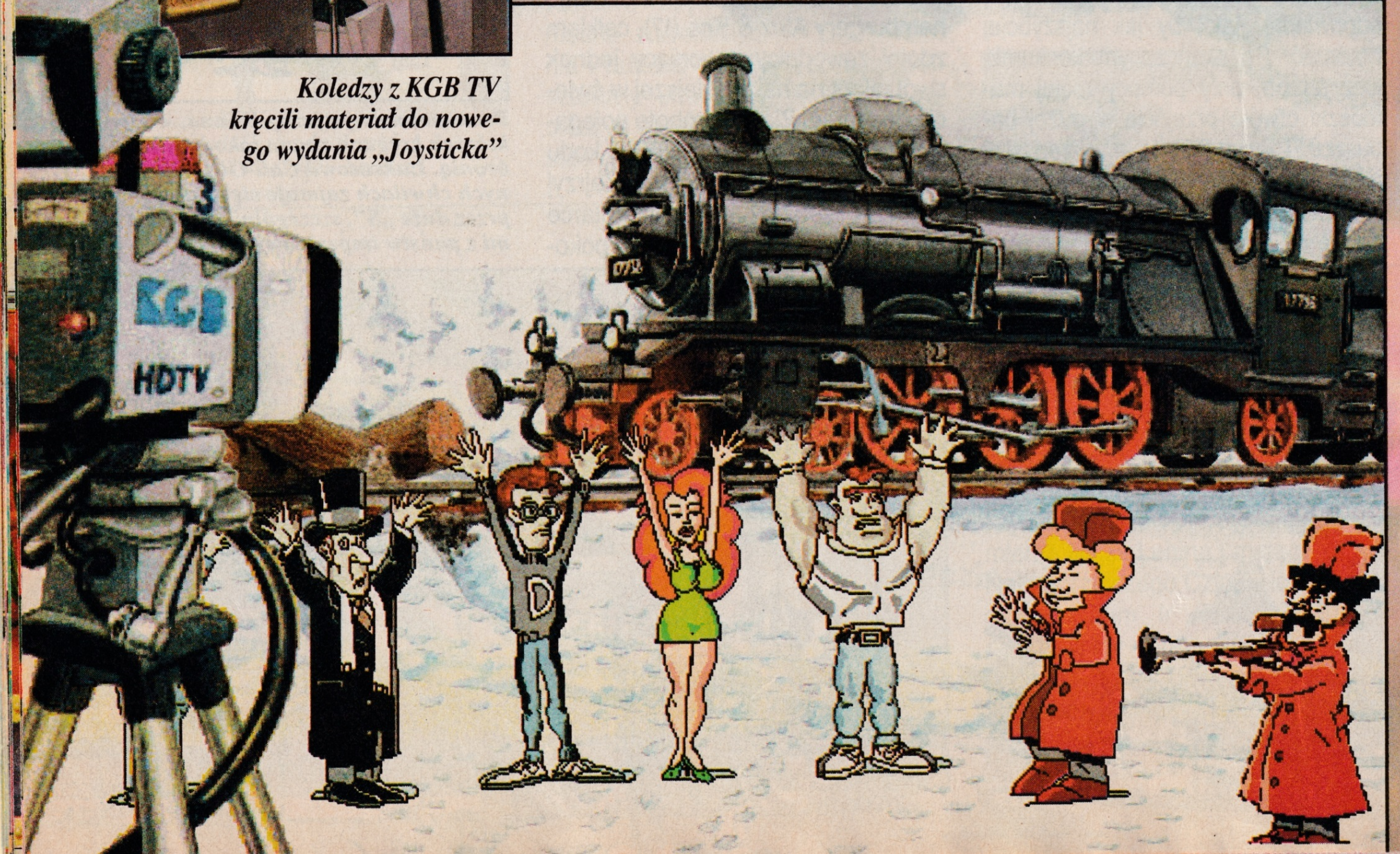


Diva udaje się wtedy do wagonu restauracyjnego, przy stoliku będzie siedzieć z kartami w ręku Mołotowa, przysiądź się i uczestnicz w kilka rozdaniach. Po jednym z nich twoja nowa znajoma poskarży się, że zapodział jej się gdzieś cenny pierścień. Odejdź od stołu i odwiedź Douga, tego skieruj do Dina. Spenetruj toaletę w przedziale Mołotowej, znajdziesz tam wspomniany pierścień. Gdy oddasz zdobycz Donnie, ta natychmiast musi pierścień otworzyć, wewnątrz niego znajdzie mikrofilm. Na razie nic z nim nie rób.

Zawitawszy ponownie do wagonu restauracyjnego, Donna rzuci urok na złodzieja, po chwili znajdą się w jego ustronnym przedziale. Gość na nieszczęście dla siebie ma dość słabą makówkę, po wlaniu do kieliszka środków nasennych kompletnie straci rozeznanie. Sondowanie jego kabiny przyniesie znaleziska w postaci prześcieradeł oraz znajdujących się w walizce okularów przeciw-



Koledzy z KGB TV kręcili materiał do nowego wydania „Joysticka"

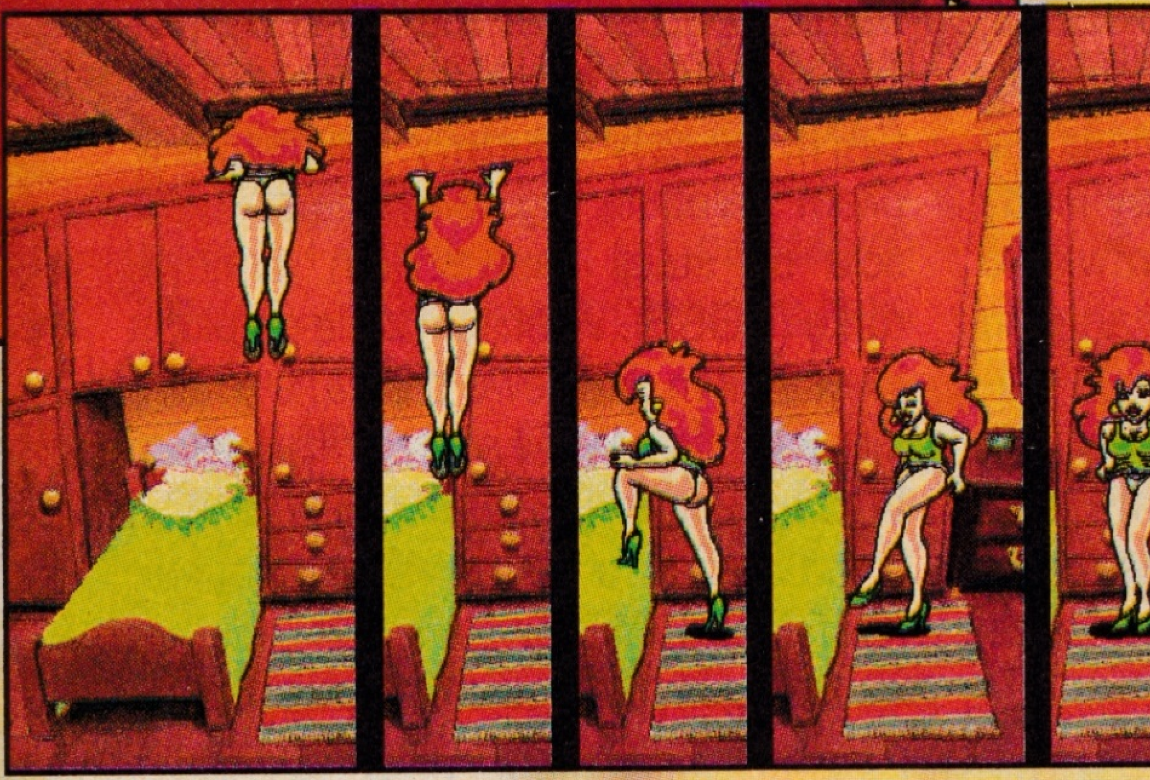




słonecznych. Obmacaj wiszącą w szafie koszulę, co pozwoli odkryć sekretną kombinację 653. Wróć do Douga, oddaj mu prześcieradło oraz okulary, opowiedz o numerze na koszuli.

Jako Doug maszeruj do wagonu restauracyjnego, przez przedział Maurizia wdrap się na dach pociągu. Skacząc po dachach dobrniesz do samego początku pociągu, skorzystaj tam z prześcieradła, wiążąc linę na wagonie towarowym. Do otworzenia zasuwy przydadzą się teraz zdobyte wcześniej klucze. Wewnątrz otworzysz kufer, w którym spoczywa korona. Odblokuj kłódkę i wyjdź na korytarz. Wcieliwszy się w postać Donny, wal prosto do wagonu restauracyjnego, Doug już tam czeka ubrany w okulary przeciwsłoneczne. W momencie gdy Alex & Kos dostaną do rąk rolkę mikro-





Kiedyś na taki numerek na trzepaku, mówiło się: „ale kino!", dziś jednak w tych zwulgaryzowanych czasach nawet nieośmielimy się tego nazwać...

filmu, na pociąg dokonany zostanie napad. Wszyscy pasażerowie zostaną z niego wysadzeni, lecz dwójka Kozaków weźmie ze sobą jedynie Donnę.

Dino i Doug zostaną zdani wyłącznie na siebie. Musisz wyruszywszy w step odnaleźć ścieżkę, która zaprowadzi cię nad strumień. Dino chwytając kolejne kamienie, wrzuca je w nurt, by możliwym stało się przejście na drugi brzeg. Wędrowcy docierają do miasta.

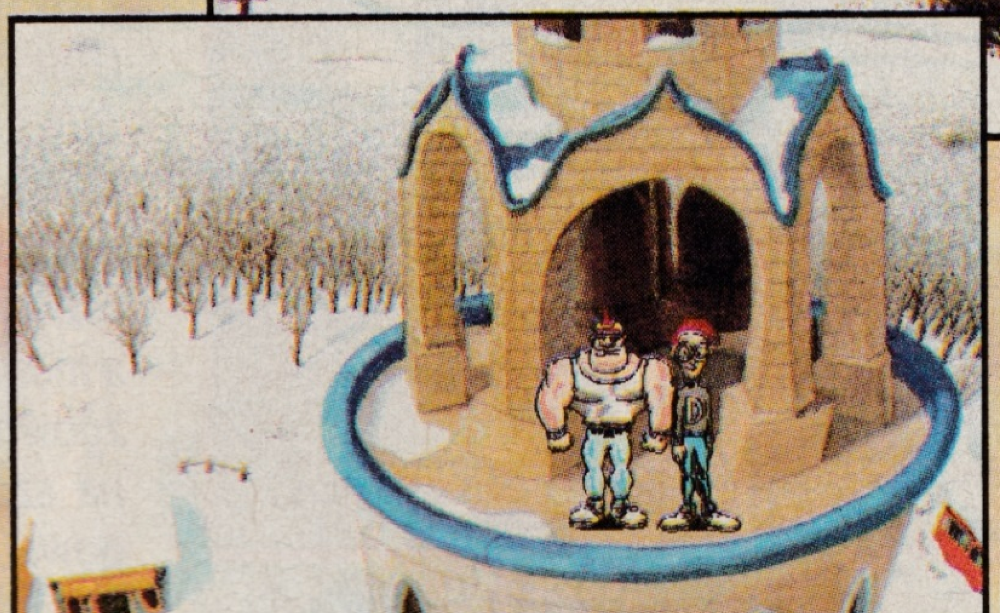
WILLA KONOWAŁA VIRAGO

Rozejrzawszy się po rynku wyposaż się w pięć sopli oraz zawieszoną przy domu latarnię. W wagonie cyrkowym ponownie spotykasz cygankę Zeldę, babka po zapoznaniu się z twoją historią wyda listę składników, z połączenia których można stworzyć magiczny samogon. Przy kościele Dino oderwie



kawał rynny, tuż po tym wtargnij na cmentarz.

Weź butelkę, pogadaj z czaszką. Grabarz podobno lubi mocne trunki, zaserwuj mu zatem whisky sporządzoną poprzez przesączenie duchów z latarni do butelki. Gość opowie o ulokowanej w kniei willi szaleńca parającego się wskrzeszaniem zmarłych.

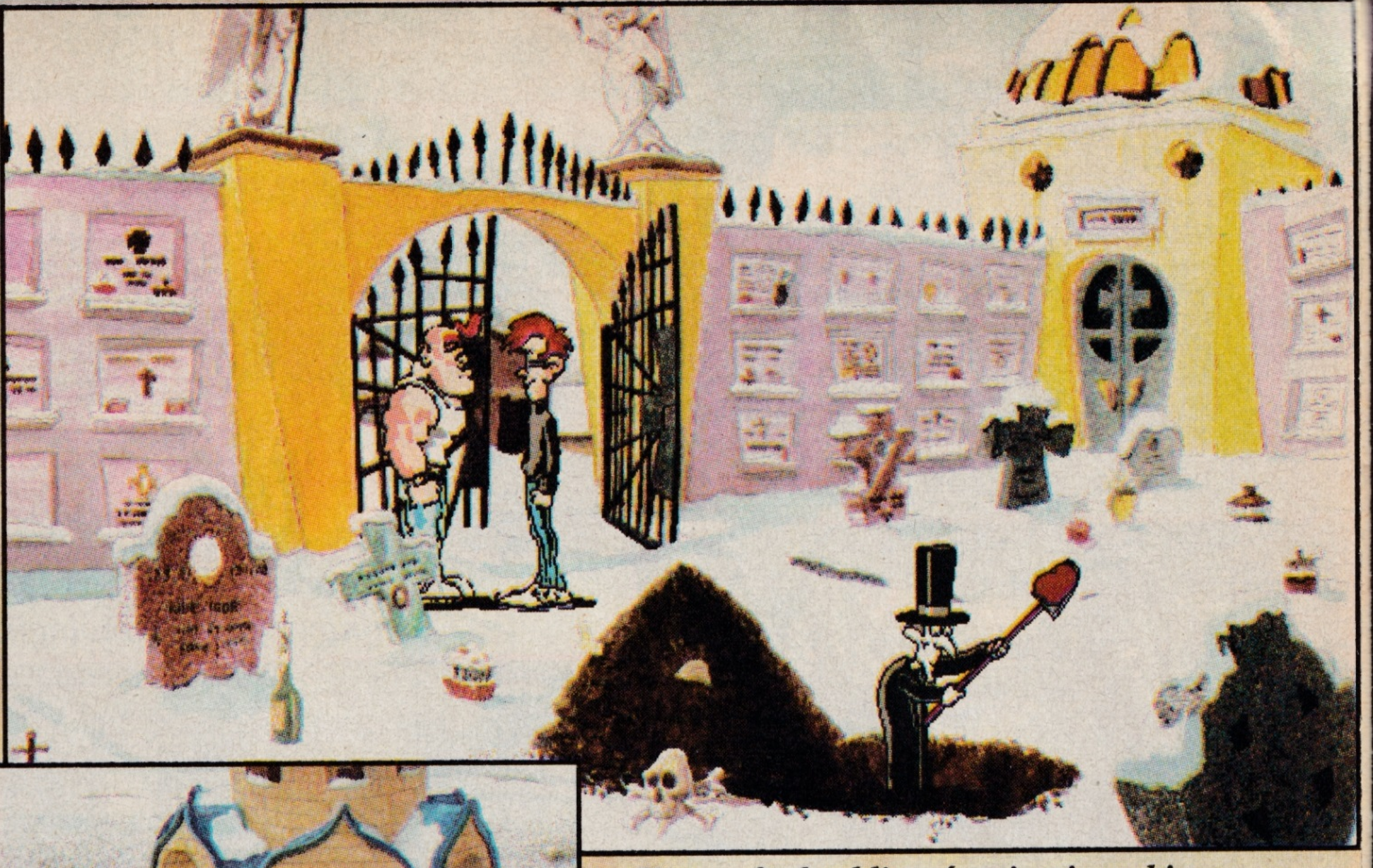


Pod wieżą kościelną siedzi dziadek, mający na nosie pierwszorzędne soczewki. Zagraj mu na posiadanych przez Dina żółtych dzwoneczkach, ów po usłyszeniu znanej z dzieciństwa melodii wzruszy się. Możesz pobrać jego patrzałki. Obejrzyj również leżące w głębi rupiecie, zdobędziesz kawał płótna. U podnóża wieży, blisko dziadka leży mało widoczny kamień, koniecznie musisz go wziąć. Teraz wbij wszystkie sople w wieżę, działalność ta umożliwi wspinaczkę na szczyt zabytku. Na górze uderz kamieniem w dzwon, nietoperza schwytasz w rozwinięte płótno. Skleciwszy kawał rury z soczewką stworzysz lunetę, którą wypatrz ukryty w lesie dom.

Zapuść się w las, droga znajduje się o krok od wagonu Zeldy. W centrum kniei skręć w prawo, tajną ścieżką dotrzesz do luksusowej daczy. Badając paszczę lewego posągu lwa odkryjesz, że jeden ząb jest luźny, zabierz go. Wracając na skrzyżowaniu dróg w lesie odkryjesz dziuplę, bliższe przyjrzenie się jej pozwoli zdobyć nasiona słonecznika. Jeszcze tylko jedna wizyta na cmentarzu, skąd weź walające się kości i możesz zajrzeć do Zeldy, której oddaj wszystkie cztery składniki. Otrzymany samogon należy wypić po dotarciu do willi, Doug przetransformowany w nietoperza wleci na jej teren.

TOWARZYSZU LENINIE, WRACAJ!

Donna trafiła do aresztu domowego, lecz doktor Boris Pasternak Virago zamiast natychmiast przeprowadzić z-nią eksperyment, położył się zdrzemnąć, co umożliwi skuteczne działanie. Na półce stoją perfumy, na łóżku leży poduszka, którą rozpruj, zdobywając unikatowe pióro. Głowiąc się w jaki sposób dać stąd dyla, odkryjesz

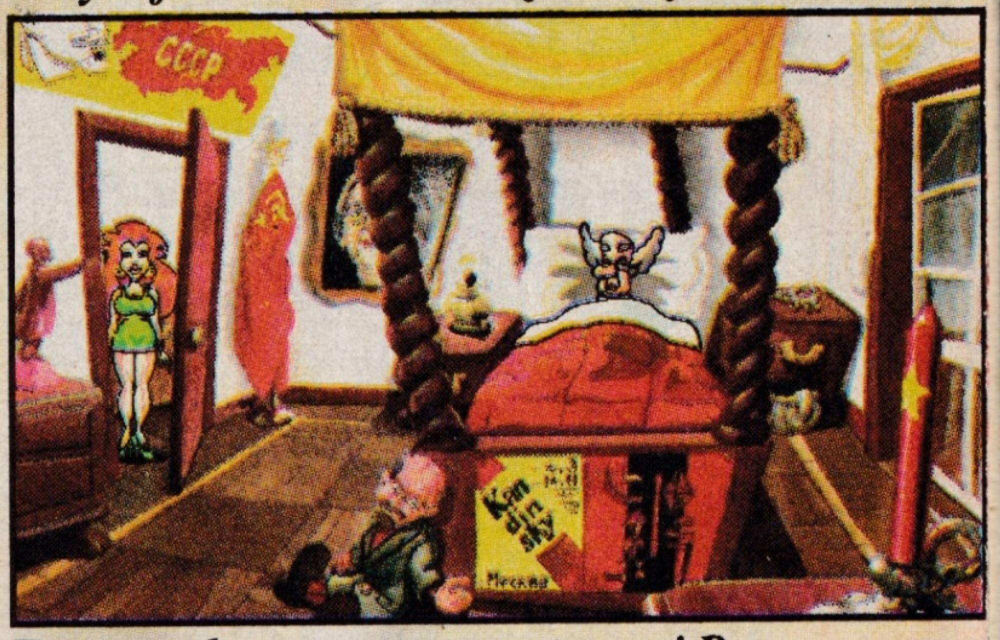


W tym fachu klientów się nie wybiera.

dziwną klapę umieszczoną w suficie. Okaże się ona tajnym przejściem, przedostaniesz się nim na strych. Dołącz do inwentarza chloroform, martwą srokę oraz płytę. Flaszka perfum zespolona z chloroformem umożliwi psiknięcie przez drzwi prosto w nos strażnika, co zakończy jego pobyt na jawie. Żeby dokończyć dzieła zniszczenia, otwórz okno i ciśnij przez nie doniczką, ta trafi wprost w czerep trzymającego wartę strażnika.

Do dyspozycji masz teraz prawie całą willę. Z pokoju przy schodach zabierz owoc, doniczkę a także zepchnij z piedestału popiersie Marksa. Wśród skruszonego budulca leży kawałek kredy. W przyległym gabinecie doktora weź pióro ze stołu, obejrzyj regał z książkami, zainteresuje cię ta w czerwonej obwolucie, poświęcona metodom wskrzeszenia umrzyków. Dokonawszy inspekcji zegara odkryjesz u jego podstawy plombę, którą zdołasz namagnesować posiadaną płytę. Stojący cicho w rogu szkielet aż się prosi, by mu podłubać w oczodole, oprócz sprawienia mu przyjemności znajdziesz klucz. Otwórz nim szklaną szafkę, z której wyjmiesz słój z zakonserwowanymi skrzydłami nietoperza. W czaszkokształtnej popielniczce umieść owoc, piórko oraz skrzydła. Powstanie poidło, powinieneś zaczerpnąć krztynę zawartości do pióra.

Na strychu odbędzie się za moment akt reanimacji. Kredą narysuj na podłodze znak, wpompuj poidło do gardła sroki i połóż ją na wyrysowanym symbolu. Teraz ostrożnie umieść namagnesowaną płytę w gramofonie, puszczona w ruch wytworzy snop energii, który ożywi ptaka. Nie pozostaje nic innego, jak udać się do znajdującej się na piętrze sypialni Virago,



Typowy element wnętrza stanowi Barbie-Lenin, czyżby to wschodnia odmiana gumowych laleczek z Sex Shopu?

prosząc srokę, żeby pozyskała klucze. Otwierasz główne wejście i...

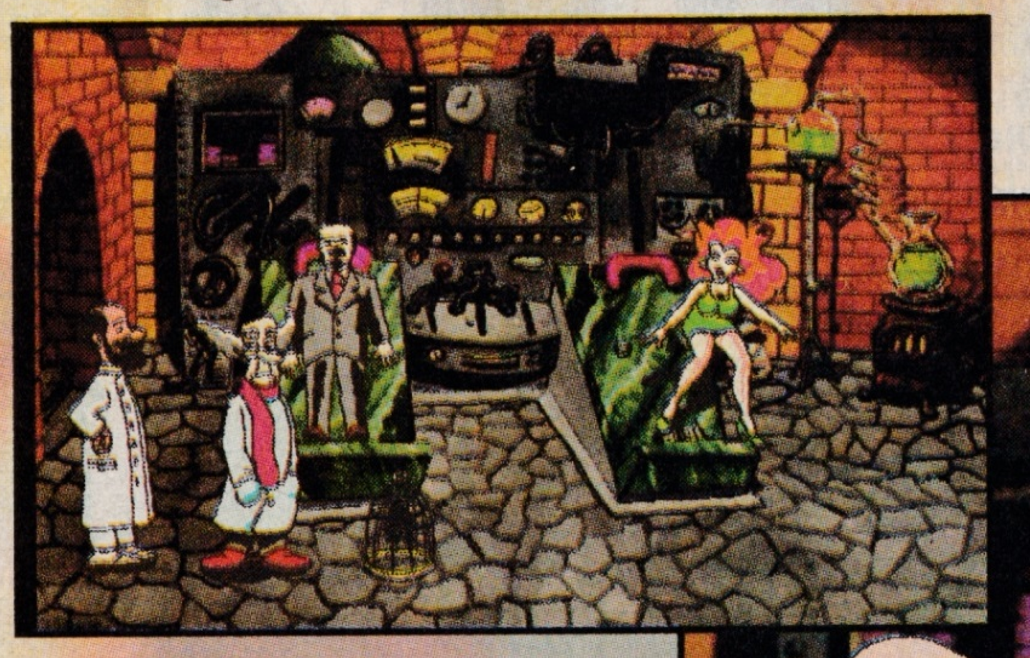
Finał rozgrywa się w tajnej pracowni doktorka. Kupiony na aukcji mumifikat Lenina spokojnie oczekuje na tchnięcie w niego życia. Donna trafiła na cybernetyczne łoże, by dostarczyć energii ożywianemu. Gdy do akcji wkroczy Doug, będzie już za późno, eksperyment się dokona. Lenin zapomniał jednak sensu słowa komunizm i zamiast zwalczania zaplutych karłów reakcji, zatrudnił się jako prezenter w stacji telewizyjnej.

Micz

Dystrybutor: Mirage



I zmartwychwstał święty..., PC

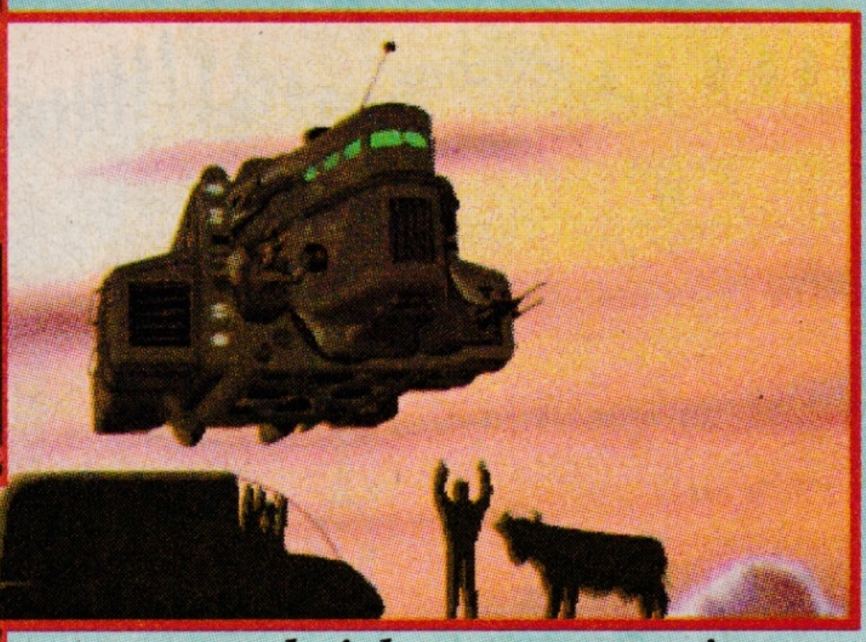




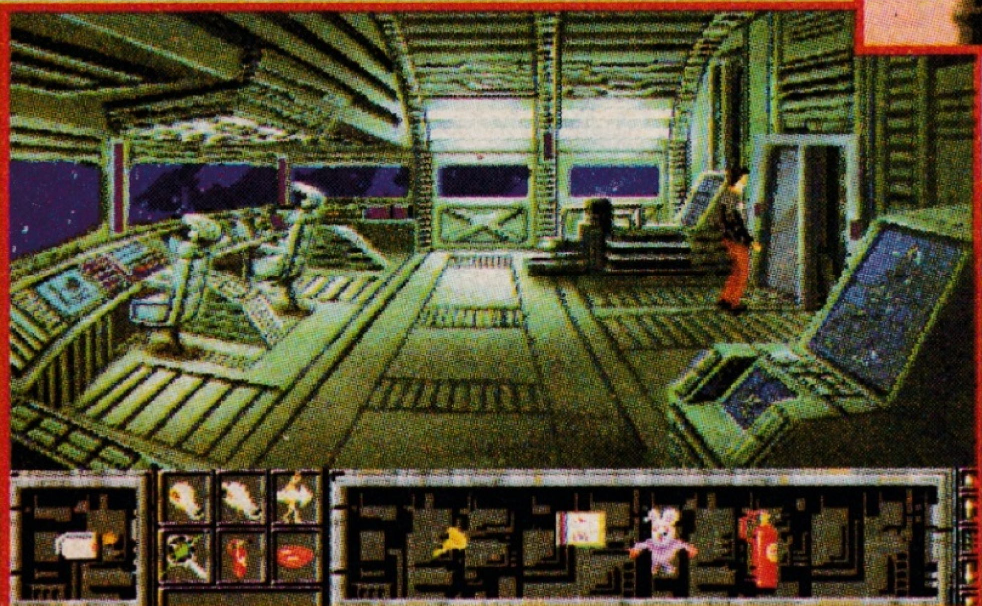




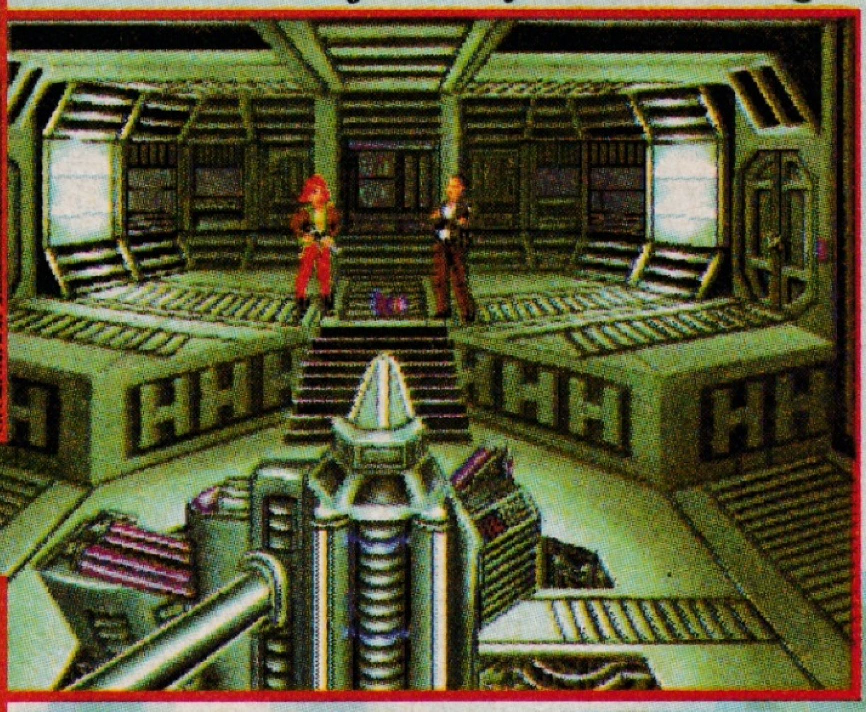
Kosmos zawsze był pełen krów...



...do ich transportu używano najnowszych technologii.



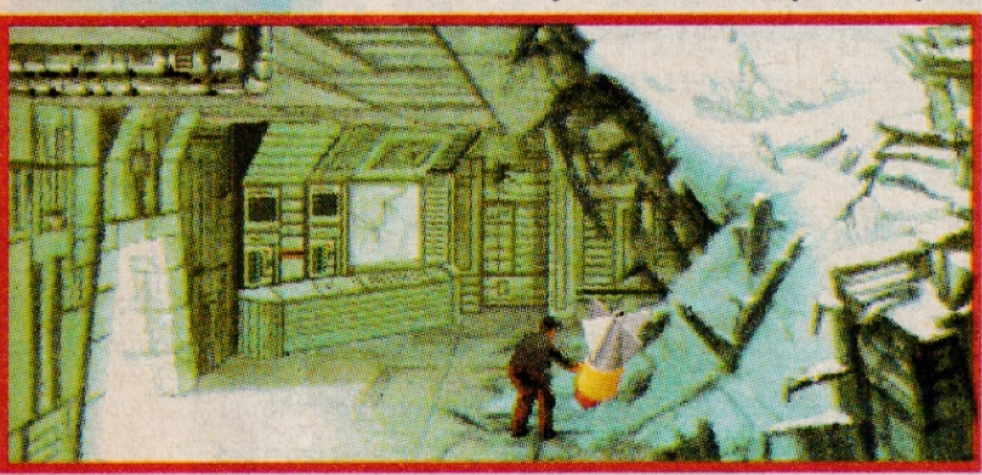
Pewnego dnia nieznani terroryści porwali faworytę prezydenta.



Na jej poszukiwanie wysłano najlepszych: Kajka przebranych za rudowłosą laskę i Kokosza – szczupłego bruneta.



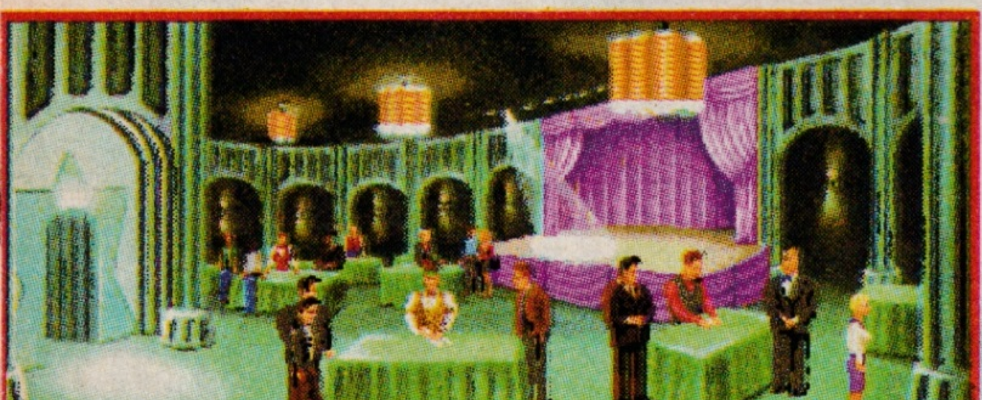
Szukali wszędzie, a krowy nie było.



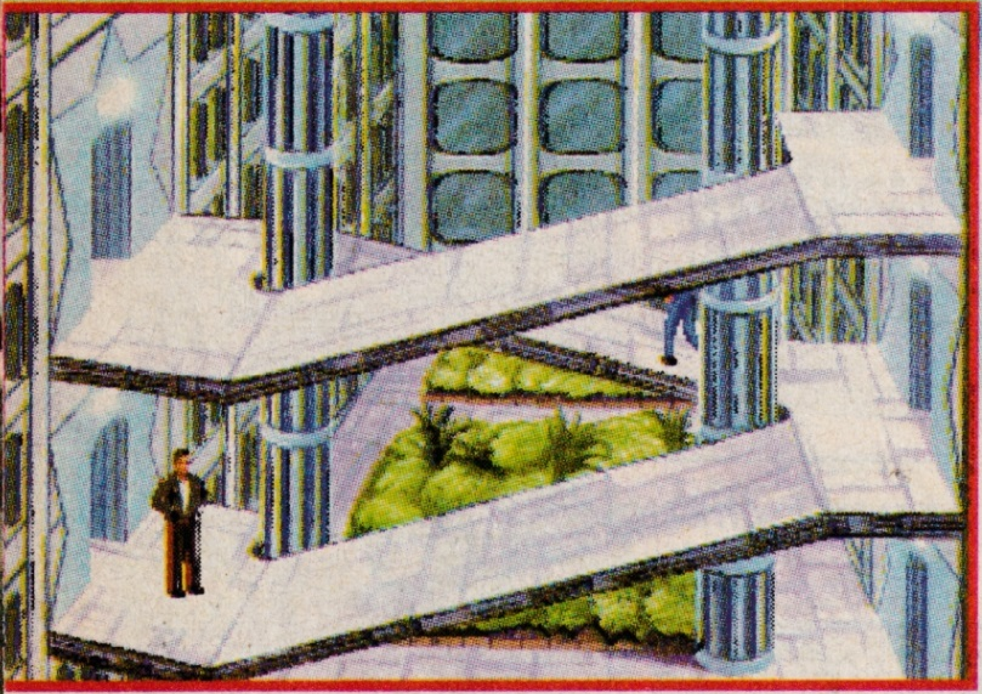
Temat był bombowy dla dzielnych wojów.



Sprawdzili nawet teorię czy krowy nie przerobiono na kotlety.



Sprawa robiła się poważna...



...nawet przydział opancerzonej rządowej Lancii nie popchnął nic do przodu

PSYGNOSIS, firma która raczej stroni od przygodówek, zaskoczyła wszystkich swego czasu wystrzałową grą INNOCENT UNTIL CAUGHT. Po kilkunastomiesięcznej przerwie pojawiła się długo oczekiwana kontynuacja, pierwotnie zatytułowana PRESUMED GUILTY (przekręcenie tytułu znanego filmu), wydana jednak finalnie pod tytułem GUILTY.

Nienasyconych fanów przygód Jacka T. Ladda czeka nie lada niespodzianka, gdyż dołącza do niego nowy bohater. GUILTY tak naprawdę składa się z dwóch kompletnych gier, na tyle luźno połączonych, że właściwie odrębnych. Wyboru dokonujesz na początku rozgrywki, decydując się na głównego bohatera wydarzeń.

Drugą postać wprowadzono zgodnie z regułami dramaturgii na zasadzie kontrastu. Jest nią Ysanne Andropat – po pierwsze kobieta, po drugie gliniarz, po trzecie krwiożercza, po czwarte technokratka... i tak można by wyliczać. Dość powiedzieć, że uosabia totalne zaprzeczenie cech Jacka, więc oboje stanowią dosyć wybuchową mieszankę.

Wypracowana przez PSYGNOSIS atrakcyjna forma na trwałe weszła już do klasyki gier przygodowych. Składają się na nią dwa oryginalne elementy. Jednym z nich jest specyficzna grafika postaci – są one bardzo drobne, lecz na tyle dokładne, że wyglądają realistycznie, jak ludzie. Prawdziwości dodaje im starannie wykonana animacja wszelkich ruchów, oraz przeróżne gesty, np. drapanie się po głowie, odgarnianie włosów itp. Drugim charakterystycznym elementem jest inwentarz. Przedmioty można układać dowolnie w obrębie okienka, zupełnie jak w prawdziwej walizce. Są one nieduże, choć równie misternie wykonane jak postacie. Daje to przyjemne wrażenie swobody.

GUILTY w sposób wyraźny nawiązuje do INNOCENT UNTIL CAUGHT. Miejscami przebąkuje nawet o przeszłości, ale by w pełni poczuć klimat gry, trzeba skończyć poprzednią część. W GUILTY spotkasz takie postacie z IUC jak postrzelonego Narma N'palma i powabną Ruthie. Rozmawia się z nimi jak ze starymi znajomymi.

W moim odczuciu obie składowe GUILTY są o oczko łatwiejsze od INNOCENT, między innymi dlatego, że autorzy gry zlikwidowali, sprawiające niektórym graczom kłopoty, kontekstowe rozmowy. Jest sporo główkowania, a momentami gra po prostu zatyka mózgownicę (np. numer z kwiatkiem), ale na szczęście humor gry potrafi rozładować ewentualne frustracje.

– – –

W komputerowych kartotekach kryminalnych całej galaktyki figuruję jako Jack T. Ladd. Mówią o mnie: mistrz złodziei i arcyzłoczyńca, ja skromnie uważam się za faceta, który po prostu nie da się ogłupić. Nie potrafię jednak przepuścić okazji wystrychnięcia na dudka innych i stąd moje zatargi z przedstawicielami prawa. Za bardzo cenię jednak wolność by dać się przyskrzynić.

RELENTLESS

Rozmyślając tak siedziałem w celi. Paskudna sprawa, wykiwał mnie gliniarz. Gorzej, okazało się, że zostałem wyrolowany przez kobietę. Nieraz już byłem w podobnym położeniu, więc załatwiłem sprawę rutynowo. Pstrykałem wyłącznikiem światła aż się złamał, następnie jak gdyby nigdy nic poprosiłem droida o naprawienie uszkodzenia. W wyniku tego manewru on wylądował za kratkami, a ja nareszcie byłem wolny. Musiałem jak najszybciej zająć się napędem hiperprzestrzennym, inaczej ta wariatka gotowa by była oddać mnie w ręce sprawiedliwości.

W pomieszczeniu z reaktorem znalazłem gaśnicę (FIRE EXTINGUISHER). Całą jej zawartość pracowicie wyplułem na osłonę termiczną hipernapędu. Powiadomiłem droida o następnej awarii, a ten posłusznie pobiegł zameldować o niej Ysanne. Podczas gdy ona głowiła się nad naprawieniem szkód, ja odwiedziłem mostek. Tu „pożyczyłem" sobie miśka (CUDDLY TOY) oraz kartę identyfikacyjną (PASS CARD). Gdy nagle poczułem zapach tanich perfum wiedziałem, że pora spływać. Wróciłem do reaktora. Ysanne podczas grzebania w reaktorze była łaskawa otworzyć panel. Sięgnąłem więc po hipernapęd (HYPERDRIVE). Teraz wystarczyło wysłać go przez śluzę na zasłużone wakacje w przestworzach.

LIXA

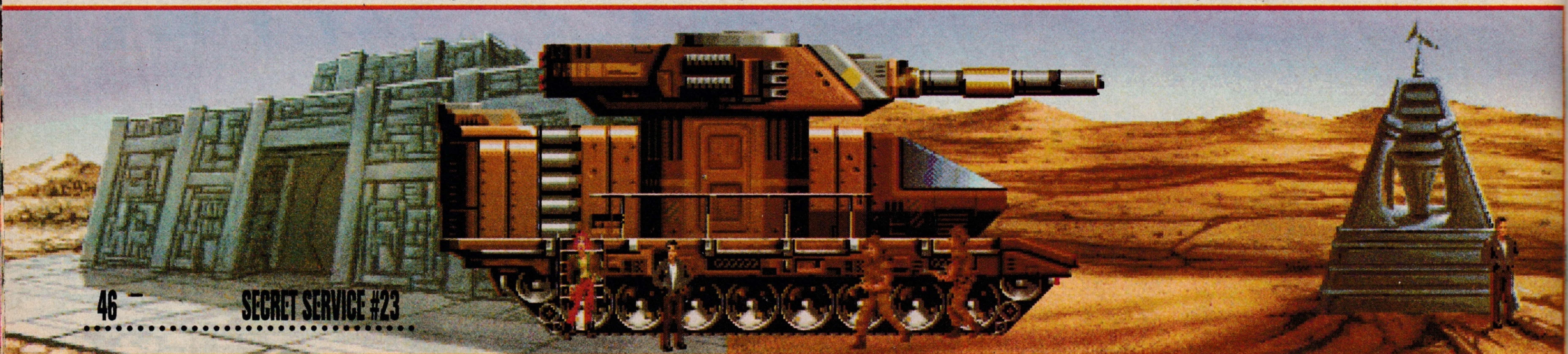
Ysanne strasznie się wściekła. Na domiar złego zaczęło brakować paliwa do napędu impulsowego, więc wylądowaliśmy na najbliższej planecie by uzupełnić zapasy. Zostałem jednogłośnie (dosłownie) wybrany na ochotnika by coś wykombinować. Najpierw zebrałem resztę rupieci ze statku. Przy drzwiach do celi wisiał lejek (FUNNEL), a na ziemi rzucona przez Ysanne pigułka żarcia (FOOD PELLET). Wziąłem też zamocowaną we wnęce pod reaktorem pustą butlę z gazem (GAS CANISTER) oraz wieszak (COATHANGER) zostawiony przy śluzie.

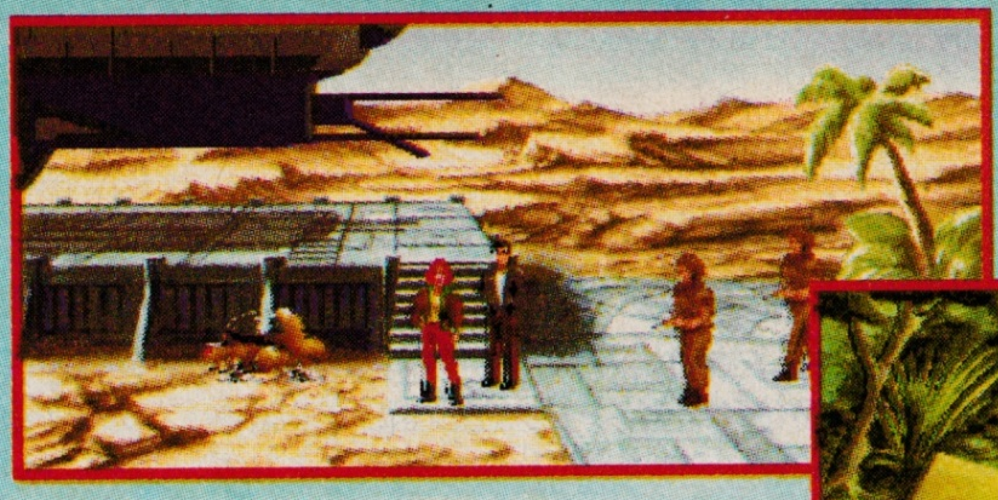
Na planecie znajdowała się wymarła kolonia górnicza, wydobywająca



swego czasu Tyranium, gaz jak najbardziej pędny. Przy maszynie odśnieżającej leżał pusty kanister (FUEL CAN), niestety dziurawy. Ubytek zalepiłem przeżutą pigułą. Tuż przy wejściu do stacji zauważyłem gumową rurkę (HOSE). Wróciłem z nią do pługa i wetknąłem do wlewu paliwa. Do kanistra włożyłem lejek, po czym zassałem trochę benzynki. Przy okazji ze skrytki w odśnieżaczu wydobyłem śrubokręt (SCREWDRIVER).

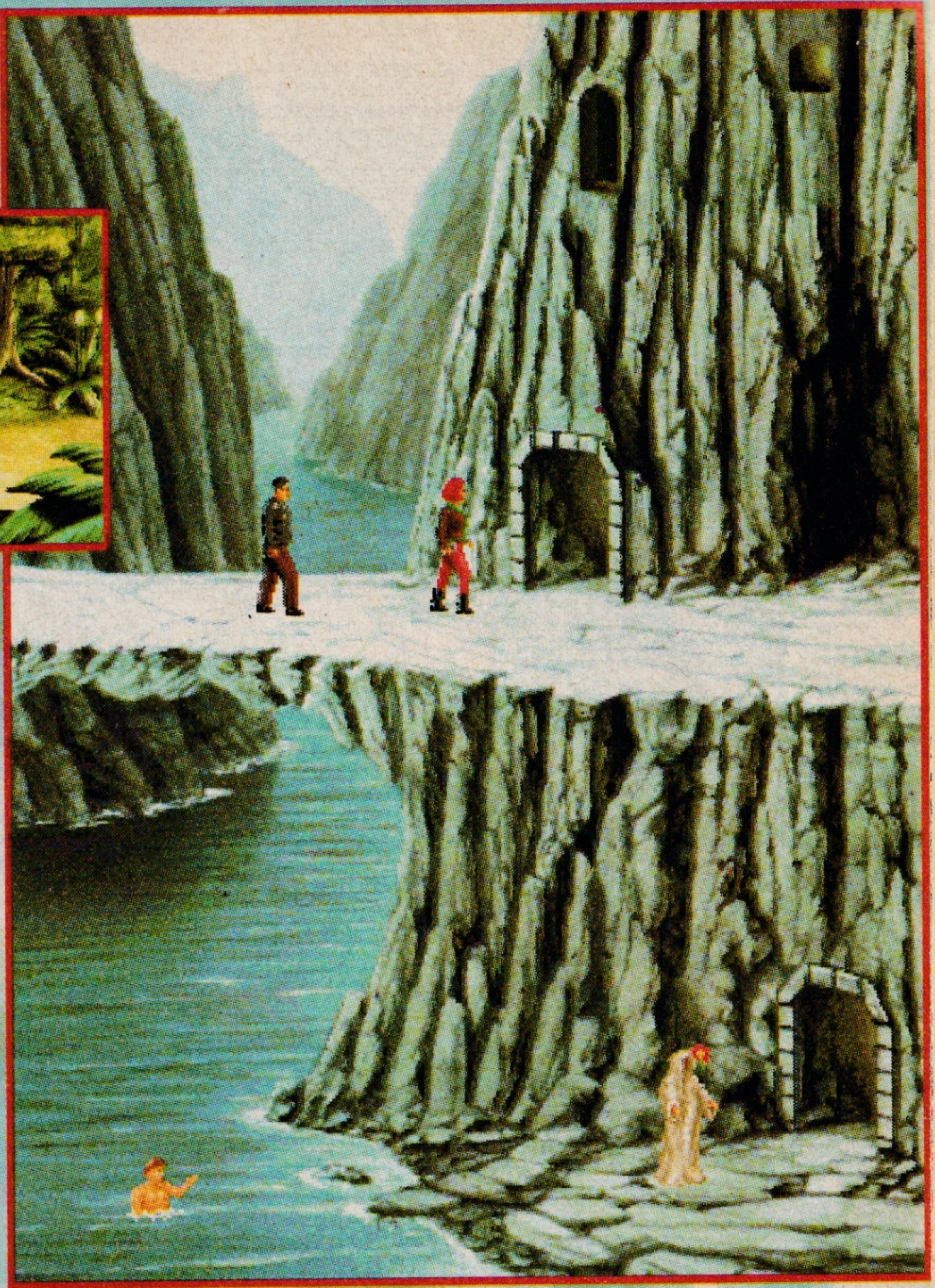
Uzbrojony w ulubione narzędzie na poważnie zabrałem się do zwiedzania stacji. W sali z komputerem zabrałem wiszący na ścianie kluczyk (KEY). Potem z pewną taką nieśmiałością zająłem się niewypałem – śrubokrętem odkręciłem głowicę, wyłączyłem mechanizm i całkiem spocony wyjąłem ładunek (WARHEAD). Dzięki niemu wysadziłem zagruzowaną część tunelu piętro niżej. Wybuch odsłonił przejście do maszyny wiercącej. Sprzęt był na chodzie, potrzebował tylko trochę etyliny. Przekręciłem klucz w stacyjce i napełniłem butlę gazem. Stary Jack zawsze potrafi sobie poradzić z butlami, najchętniej wysoko procentowymi. Wróciłem na statek by umieścić butlę na miejscu.







W poszukiwaniu pomocy zwrócono się nawet do harcerzy



BROYGUS

Ysanne odkryła przyczynę tajemniczego wyludnienia planety. Mieszkańcy zostali wybici do nogi przez inwazję obcych. Jako oficer policji federalnej poczuła się w obowiązku ruszyć na linię frontu.

Armia nie przywitała nas zbyt ciepło. Zarekwirowali statek, a żeby nam nic głupiego nie przyszło do głowy, profilaktycznie wymontowali z niego żyroskop nawigacyjny. Ja, prawdziwy mistrz w swoim fachu, miałem go wykraść.

Najpierw, jak prawdziwi turyści, poszliśmy dla niepoznaki kłócić się z dowódcą. Przy okazji wyrwałem linkę (GUYROPE) od namiotu-wychodka. Obok opuszczonego skutera znalazłem na ziemi klucz nasadowy (SPANNER). Przerobiłem wieszak na wy-

LTY

trych, odpaliłem skuter i z klasą podjechałem do bunkra. Najpierw kluczem poluzowałem śruby mocujące kratę. Przywiązałem do niej linę, potem do skutera i wyrwałem ją jak na starych westernach. Wewnątrz czekał na mnie żyroskop (GYRO).

Zacząłem się rozglądać za Ysą. Zdążyła podwędzić czołg, ledwo się załapałem na jazdę. Właz do machiny był zatrzaśnięty od środka. Na prośbę Ysanne uaktywniłem zewnętrzny przycisk bezpieczeństwa. Rozwaliliśmy wroga, ratując naszych żołnierzy. Podszedłem do obcego nadajnika po prawej, tu z powrotem pałeczkę przejęła Ysa. Na statku włożyłem żyroskop na miejsce w rdzeniu nawigacyjnym. Ysa w tym czasie przeliczała koordynaty, wypadło że polecimy na Gelt.

GELT

Gelt to głośny na pół drogi mlecznej ośrodek rozpusty. Ysa zamknęła mnie na Relentless, żebym przypadkiem nie wywinął jakiegoś numeru. Przekonałem komputer, że Ysanne może być w niebezpieczeństwie i wypuścił mnie. Wejścia do ośrodka pilnowała seksowna hostessa-robot. Nie znajdowałem się na liście persona grata. Zagadałem chodzącego w kółko biznesmena, czekał na kolegów z firmy. Gdy wchodził z powrotem, wślizgnąłem się za nim, udając że jesteśmy razem.

Nogi same zabrały mnie do kasyna. Przy stole krupier prowadził nieznaną mi grę. Postawiłem statek i... przegrałem. Gdy zacząłem wyjaśniać, że stawka nawet do mnie nie należy, jeden z goryli wziął mnie za frak i zaprowadził do kuchni. Miałem odpracować swoje u kucharza, gotując sos do potrawy. Lepsze to od zmywania talerzy! Szef kuchni wyjaśnił jak robi się sos. Założyłem dużą czapę, podkasałem rękawy i zabrałem się do roboty. Do garnków wlałem najpierw zawartość małej niebieskiej butelki, później fioletowej, wieńcząc dzieło przyprawami.

Udałem się piętro wyżej do szefa całego interesu. Sekretarka mnie wpuściła dopiero jak się przedstawiłem. Szefem lokalu był mój stary kumpel od kieliszka, Tennent. Drań nie chciał oddać statku, na dodatek związał się z moją ex-dziewczyną, Ruthie. Zaprosiłem ją na słówko na zewnątrz i nakłoniłem by przekonała Tennenta do zmiany zdania. Facet zmiękł jak plastelina. Układ był taki: dostanę z powrotem statek, jeśli wygram na dole co najmniej 40 kredytów.

W kasynie poprosiłem o radę stałego bywalca. Kiedy on rozmawiał, ja dyskretnie użyłem jego kieszeni jakieś 10 kredytów. Zasady gry nie przypominały żadnej uczciwej gry hazardowej. Po każdej klapie zasięgałem kolejnej „porady" u gracza. Po trzech wygranych pod rząd kolejkach ruszyłem do Tennenta. Potem ile sił w nogach pobiegłem do statku, żeby zdążyć przed powrotem Ysanne.

LOWE'S PLANET

Pewna kolonia wysłała wołanie o pomoc, donosząc o inwazji obcych. Niestety, jako najbliższy statek Federacji w pobliżu, musieliśmy polecieć na ratunek. Porozmawiałem z przywódcą kolonistów, wyjawił że obce istoty czają się w jaskini nieopodal. Skierował mnie do kierownika akcji, którym był nie kto inny jak świrowaty komandos Narm N'palm. Koloniści potrzebowali do analizy niewyklutego jaja stworów.

Podszedłem do wejścia jaskini. Leżał tu plecak Narma a obok jego buciory. Tygodniowe skarpety Narma (NARMS SOCKS) na pewno zwalą z nóg nieprzyzwyczajonych do ziemskich odorów obcych. Pilnował ich krwiożerczy szczeniak, którego przekupiłem lalką Ysanne. Jaskinia była prawdziwym gąszczem tuneli. Metodą prób i błędów dobrnąłem w końcu do jaja (EGG). Gdy zwróciłem je przywódcy, mogliśmy wreszcie lecieć dalej.

Ysanne zlokalizowała przejście między naszą galaktyką a wymiarem obcych, leżało na planecie Korupcja. Podczas lotu Booba się popsuł i musieliśmy awaryjnie lądować, by komputer przeładował system.

HAVEN

Planeta była oazą ciszy i spokoju, nic dziwnego – był tu tylko klasztor. Doszło do mnie, że jestem strasznie głodny. Na tyle, że starałem się zjeść kwiatek znaleziony przy rzece na dole. Chciałem porozmawiać o jedzeniu



z kapłanem, ale pasibrzuch nic mi nie zaoferował. Zwiedzając pomieszczenia trafiłem na salę z ołtarzem. Marnowało się mnóstwo żarcia, niestety wejścia wzbraniał osiłek w habicie. Poprosiłem Ysę, żeby spróbowała tam wpaść. Potraktowała moje słowa zbyt dosłownie, ale lądując na mnichu pozbawiła go przytomności. Nareszcie porządnie się najadłem. Chyba zbyt głośno mlaskałem, bo przyłapała nas straż i wylądowaliśmy w celi.

Znowu poczułem się u siebie. Tubylcy byli jacyś naiwni, bo zostawili otwarte okno. Wziąłem głęboki wdech i skoczyłem do rzeki. Musiałem szybko znaleźć przebranie. Ofiarę upatrzyłem w winnicy. Ze spichlerza wziąłem worek z drożdżami (BAG OF YEAST) i wsypałem je do kadzi z winem. Zasyczało, zamusowało, wypluło, plamiąc nieskazitelnie biały habit duchownego. Facet poszedł go wyprać, a gdy się pluskał ja włożyłem jego ubranko.

Wpadłem na genialny plan odwrócenia uwagi straży. Zerwałem kwiatek (FLOWER), będący miejscową relikwią. Oderwałem wszystkie pięć płatków (PETAL). Łodygę od razu położyłem na ziemi, a płatki w każdej komnacie po drodze do celi, z nią włącznie. Objaśniłem Ysie co jest grane. Gdy wychodziłem, mnichowie wchodzili zabrać Ysanne na egzekucję przez wejście do filaru światła. Nie myślałem, że tak się to skończy. Postanowiłem wypełnić jej ostatnie życzenie i w pojedynkę zatrzymać inwazję. Powiadomiłem Boobę o smutnym wypadku.

CORRUPTION

Po zadokowaniu zszedłem na powierzchnię. Miejsce było zdewastowane. Siedziałem na beczce prochu, która lada chwila mogła wybuchnąć. Na subpoziomie walała się książka telefoniczna (DIRECTORY). Znalazłem numer komandosów i wystukałem go na konsoli komunikacyjnej. Narm z pewnością mi pomoże, a jak nie to czemu miałbym tu sam umierać?

Prowadząc poszukiwania natknąłem się na dziwny snop światła, podobny do tego w klasztorze. Cyk, po chwili zmaterializowała się Ysa. Filar światła był zwykłym teleporterem. Czekając na odsiecz, odnalazłem anomalię przestrzenną. To właśnie była brama między światami. Podniosłem kryształ (BROKEN CRYSTAL), ale niestety miał ubytek. Wróciłem na górę, gdzie spotkałem Narma. Posiadał on brakujący kawałek. Łącząc obie części otrzymałem transatron. Wrzuciłem go do portalu zamykając go na zawsze.

Przez chwilę myślałem czy samemu tam nie wskoczyć, ale Ysa obiecała zeznawać na moją korzyść w sądzie. Skwapliwie przytaknąłem i udałem skruszonego. Kobieto, do czasu procesu zostanie ci o mnie tylko wspomnienie. Za bardzo cenię swoją wolność, by dać się komukolwiek przyskrzynić.

User Jama

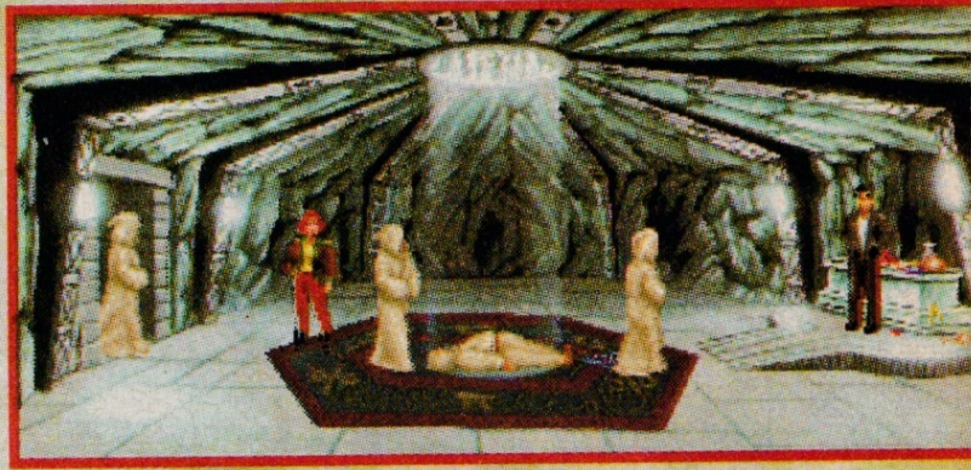
Dystrybutor: zapowiada LiComp

PSYGNOSIS'95
1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PC 4 AMIGA ?

PRZYGODOWA

90%	60%	100%	?
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT



Sprawa pozostałaby nierozwiązana na wieki, gdyby zrozpaczony Kokosz nie ukląkł i nie powiedział: Kajko, ty krowo! Hurraaa!!! Tak! To Kajko był poszukiwaną krową prezydenta zamienioną przez złą czarownicę.



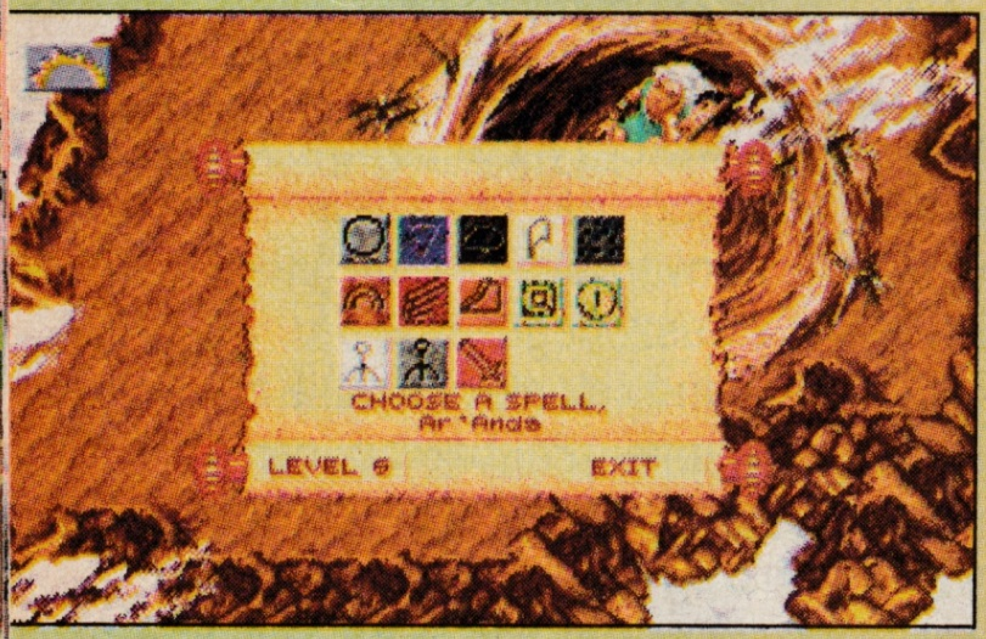


dokończenie z poprzedniego numeru

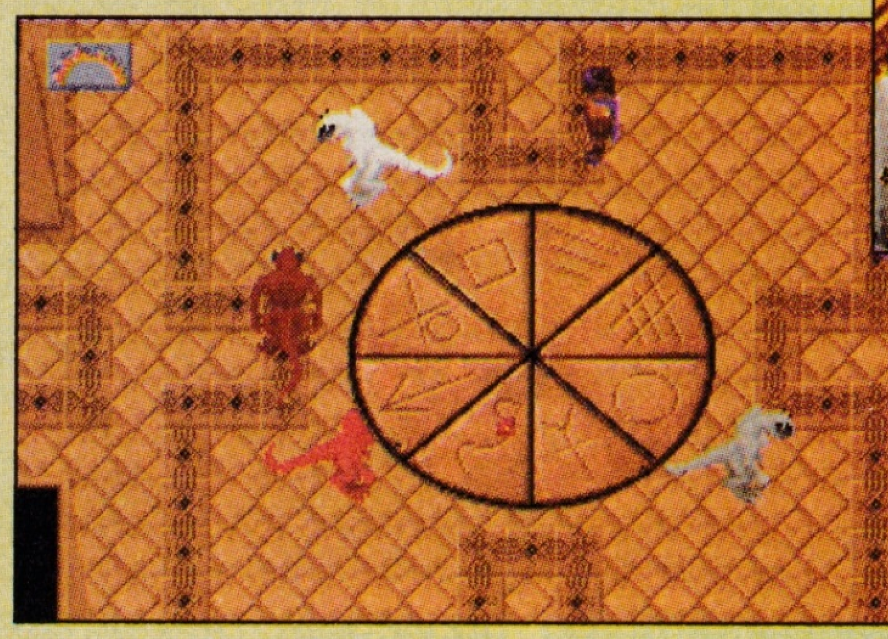
TRZY KLUCZE

Lepiej, żebyś na razie nie zużywał najsilniejszych czarów ofensywnych maga, takich jak Fireball czy Ice Storm, w tym rewirze przydadzą się one szczególnie do końcowego pojedynku. Pogadaj z niewolnikiem, zgodzi się przyłączyć tymczasowo do drużyny. Podążaj dalej (N) aż kolejnym przejściem dotrzesz do sali, w której ucztuje kapituła Mózgojadów. Obejrzyj stojące obok skrzynie, z małej wyjmiesz cztery fiolki trucizny. Wlej ich zawartość do kotła, w którym pichcona jest zupa dla Mózgojadów. Poczekaj cierpliwie aż skonają po posiłku. Za moment rozprawisz się tym razem w bezpośrednim starciu z gromadą sług (SW). Zabrawszy klucz, który posiadał jeden z nich podążaj swoją drogą (N).

Skręć (W) na skrzyżowaniu i wejdź pomiędzy kolumny (S). Twój przewodnik Granger okaże się zdrajcą, drużyna zmylona sprytnym kamuflażem zostanie wprowadzona w zasadzkę. Zdrajca zapłaci za to życiem, od razu po rozpoczęciu walki na arenie z zesłanymi







przez Mózgojada bestiami musisz też podejść do balustrady (dół ekranu) i zarzuciwszy na nią hak (GRAPPLING HOOK), przedostać się na taras by tam rozprawić się z ciemiężcą. Ma przy sobie drugi klucz.

Kontynuując wędrówkę (N, N, W, W) zawitasz do laboratorium. Przeszukaj półkę z fiolkami, zabierz Element E4. W bocznym pokoju (SE) podsłuchasz rozmowę Mózgojadów. Będziesz musiał wrzucić zdobytą fiolkę do flaszek noszonych do sąsiedniej pracowni. Za chwilę i tak czeka cię walka, po ogołoceniu trupów zdobędziesz klucz do sejfu (N), z którego wydobędziesz trzeci potrzebny klucz oraz napój.

Wróć do rozgałęzienia korytarzy. Pędź aż do świecących wrót (N). Po wmontowaniu w nie trzech kluczy droga będzie wolna. Przed wejściem wypada mocno wesprzeć czarami drużynę, gdyż czeka cię tu rozprawa z dużą liczbą Mózgojadów. Blokuj ich czarami takimi jak Web, Moving Sands, wiedząc, że samemu możesz kasować ich efekty bardzo ważnym czarem Dispel Magic (trzeci poziom doświadczenia Clerica). Mózgojady możesz skutecznie razić zachowanymi na tę okazję silnymi czarami ofensywnymi. Po robocie strzałem z łuku roztrzaskaj ustawiony na postumencie ogromny mózg. Przeczesawszy trupy, znalezionym kluczem otworzysz drzwi (E), w sejfie będzie jeszcze jeden klucz (NE). Odpocznij i ruszaj naprzód.

MOCARNY MŁOT

Trzeba się tu pozmagać z kilkuosobowym oddziałem smoków. Obmacaj tron, gdy statuy ożyją, musisz je natychmiast utemperować. Zajrzyj jeszcze raz za tron. Wpadnie ci w ręce Młot (Promere Hammer), będący drugim z poszukiwanych artefaktów. Nie zapomnij przywłaszczyć sobie spoczywającej w kufrze doskonałej jakościowo zbroi. Zawał kamieni (S) odblokujesz zaopatrzywszy przywódcę drużyny w Młot i rozłupawszy je. Przez wyludnione komnaty dawnego dominium Mózgojadów przedo-



stań się do kopalni, drugi zawał odblokujesz w identyczny sposób. Przed wyjściem z kopalni pogadaj z Melody, która wręczy ci nagrodę za uwolnienie kopalni od zła.

Wracając przez lasy do Tyr, odnajdź uwięzioną dziewczynę (S). Opiekuje się nią grupka rogatych demonów biwakująca akurat w grocie obok. Nauczywszy ich moresu, możesz spokojnie pomóc dziewczynie uwolnić się od pala, do którego była przywiązana.

OAZA JANN

Na miejskim targowisku kup od Elfa barwnik (DYE). Przejdź do głównej bramy Tyr (S) i zajrzyj do mieszkającego tuż obok przewodnika karawan. Zagadnij go o odjazd najbliższej karawany. Okazuje się, że wyruszają zaraz, trzeba więc migiem udać się do bram.

Po dotarciu na pustynię odwiedź w oazie namiot Magnolii (E). Porozmawiaj z nią, skieruje cię do obozującego nieopodal (S) odludka, którego musisz postraszyć, żeby sobie poszedł. Zabierz koszulę, którą zostawił. Zasięgnij rad Magnolii, załóż liderowi drużyny koszulę, wróć do obozowiska. Przyjdzie emisariusz z listem, dostarcz zdobyty dokument Magnolii. Teraz możesz udać się do pilnowanego przez strażników namiotu sułtana (N), powiadamiając go jak stoją sprawy.

Położywszy koszulę na ziemi, wyciągnij z niej nić (THREAD). Wpadnij do prząśniczki (NW), pogadaj i zostaw do naprawy zdobyty wcześniej gobelin. Odpocznij, po czym wróć do niej, dostarcz barwnik oraz nić. Gdy przyjdziesz następnym razem, otrzymasz zreperowany gobelin. Odpal jej w podzięce trochę pieniędzy, a zdobędziesz doświadczenie.

ŚWIĄTYNIA POD ZIEMIĄ

Wstępując do siedziby Tajnego Bractwa, wytęp nową falę agresorów, po czym udaj się do komnaty, z której wziąłeś wcześniej gobelin. Możesz go teraz umieścić w brakującym miejscu. Weź z paleniska żarzącą się brytę węgla (COAL EMBER) i użyj jej na drugim gobelinie, który zacznie od razu pulsować. Skorzystawszy z niego przedostaniesz się do podziemnej groty.

Spacyfikuj cały teren, zwłaszcza obozowisko Draxanów (SW). Po oswobodzeniu małego żółtego stwora podążaj do szarych piasków (E), rozmów się ze strażnikami. Nagle znikąd pojawią się zastępy Draxanów, ramię w ramię z vernińskimi wojownikami stoczycie z nimi wspólny pojedynek. Po skończonej rozprawie pogadanie z Rhone zaowocuje możliwością wejścia do świątyni.

UMARLI NIE KĄSAJĄ

W wielkiej sali odbywa się zebranie. Dowiesz się, że Sorval, jeden z członków wspólnoty został zaszlachtowany. Panuje niepokój, czy nie jest przygotowywany jakiś spisek. Pogadaj z Fori (NE) oraz z szaroskórym Norte-

DARK

musem, podejmując się przeprowadzenia śledztwa. Przejdź do drugiej sekcji (N), w której centrum znajduje się troje zamkniętych drzwi. Sforsuj jedne z drzwi (E), zdobędziesz czerwoną księgę, którą koniecznie przeczytaj.

Po dojściu do jeziorka lawy (cały czas S) przeszukaj stojące obok statuy, odnajdziesz notatkę, o której poinformuj Nortemusa. Zwołane zostanie kolejne zebranie.

Odszukaj Prossera (SE) – malca, którego wcześniej uratowałeś. Pogawędź z nim o księgach Sorvala, otrzymasz zieloną księgę, zapoznaj się z jej wszystkimi rozdziałami.

Wróć do centrum świątyni, przewertuj w bibliotece regały z książkami i papirusami (E). Wpadnie ci w ręce klucz. Trzeba dać go do zbadania vernińskiemu kowalowi (NE). Ów stwierdzi, że przedmiot pasuje do zamka szkatułki, wraz z którą został pochowany Sorval. Musisz dokonać inspekcji grobowców (S i po wyjściu E). Od strażnika dowiesz się, że ktoś niedawno dokonał ich profanacji. Sprawdziwszy to naocznie, za moment otrzymasz wiadomość, że oskarżony o kradzież Ulbrin został schwytany i osadzony w celi. Natkniesz się na Rhone, pogawędźcie trochę.

Wybierz się do odźwiernego Yeratha (N), wystaraj się o wizytę w celi Ulbina. Po zapukaniu do drzwi (E) udaj się do skazańca, gość dość agresywnie odrzuci prośbę o rozmowę. Zwróć się więc do Silvara, by pomógł okiełznać więźnia. Gdy drzwi zostaną otwarte, szybko wejdź. Chłystek tak się przerazi, że zanim zdążysz się nim zająć, wszystko sam wypapla.



Podążaj (S i po minięciu głównych sal W) do miejsca, gdzie będziesz mógł przy ognisku odpocząć. Znajdziesz tu wmurowaną w skałę skrytkę (N). Znalazłszy się na naradzie musisz krzyknąć, że mordercą jest Galnix. Przejdź do komnaty z wyrysowanym na posadzce wielkim znakiem. Tam otrzymasz misję zdobycia Rubinu Ognia. Zstępujesz w czeluści.

WULKAN

Wokół bulgocze morze lawy. Być może to jeszcze nie piekło, ale rzeczy, które się tu dzieją są niechybnie sprawką samego diabła, lub któregoś z jego krewniaków. Toruj sobie drogę mieczem (NE) aż do mostu, gdzie wpadniesz w zasadzkę zastawioną przez oddział Draxanów. Przy pomocy haka przeskakuj kolejne filary, po dojściu na drugi brzeg w pierwszej kolejności zaatakuj ciskającego zaklęciami templariusza.

X-SUN 2

CZ 2

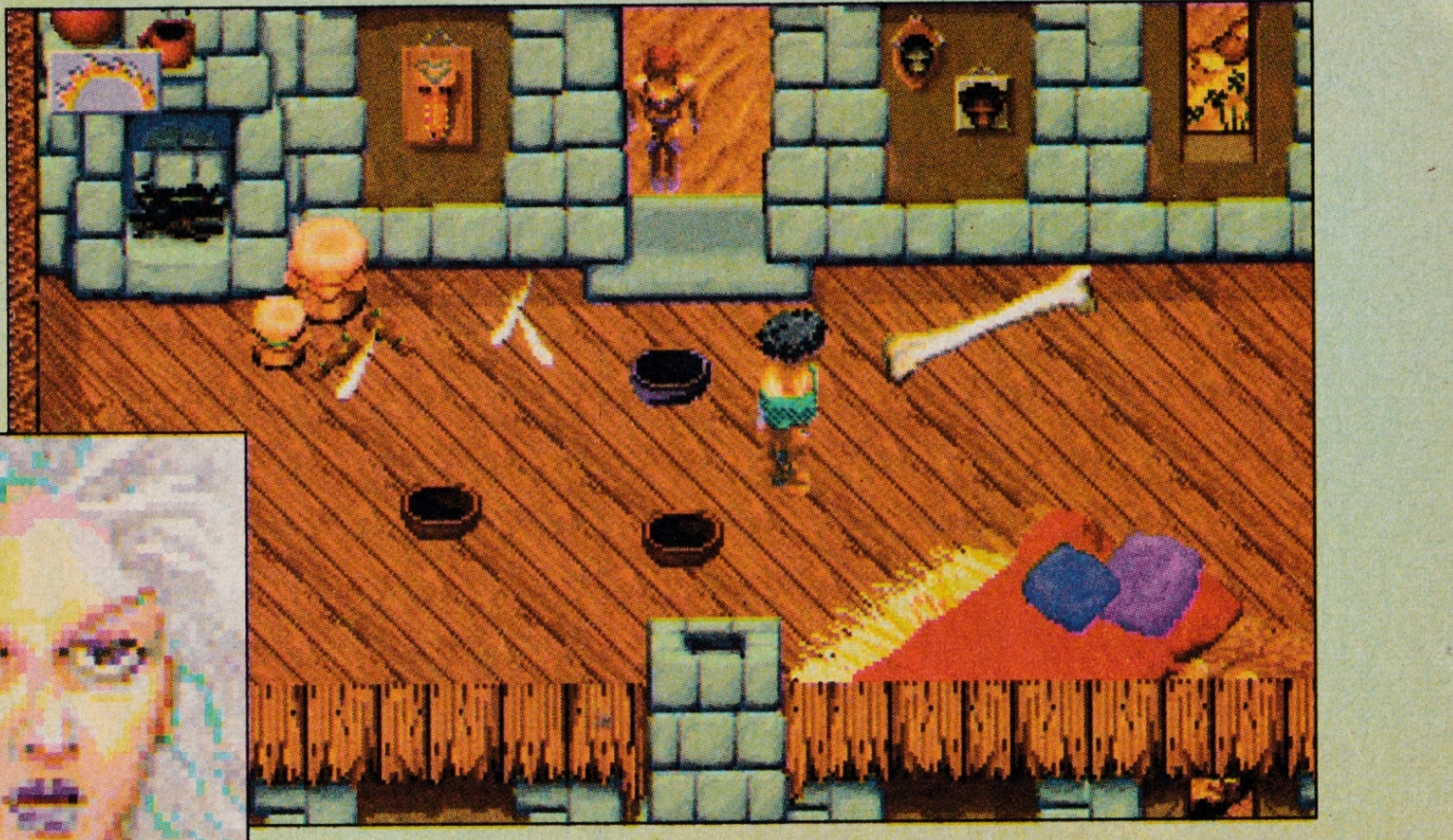
WAKE OF THE RAVAGER

Idąc dalej w tym kierunku (W) dojdziesz do pojawiających się w morzu lawy platform, po których (trzeba się śpieszyć, gdyż czas na przejście tej sekwencji jest ograniczony) przedostaniesz się na wyspę. Czeka cię na niej przeprawa z kolejnymi zastępami Draxanów. Przeskocz dalej (E), spotkasz tam ściganego templariusza, który wystawi do boju przeciwko drużynie oddział szkieletorów. Po walce podnieś Rubin, który jest trzecim artefaktem, którego szukasz i czym prędzej zmierzaj do schodów, którymi tu zszedłeś. Po powrocie do świątyni połóż Rubin na wielkim znaku, następnie w małej komnacie (NW) używszy Rubinu na gobelinie z wizerunkiem piramidy będziesz mógł się teleportować.

Zajrzyj do siedziby Tajnego Bractwa, w komnacie z gobelinami otwórz kufer, w którym jest wachlarz. Użyj go na gobelinie ze szczytami gór i wskakuj do środka.

NA DACHU ŚWIATA

Zawitaj do wioski, z domu kowala Veldena weź belkę stojącą w rogu komnaty. Z sąsiedniego domostwa zabierz biały pakunek płótna (CANVAS). Wchodząc do tunelu (NE) przejdziesz na niedużą wysepkę, poszperaj w kępie krzaków, aż znajdziesz ster (RUDDER). Zawróć do tunelu i zaraz po wejściu obszukaj ścianę (N), gdzie odkryjesz przejście. Przeszedłszy tą drogą do osady Bestiogłowych, rozmów się z ich hersztem, złoży zamówienie na wykonanie wyroku na członkach wrogiego plemienia. Do kołyszącej się na falach łodzi zatknij trzy zdobyte przedmioty. Żagiel na maszt!





Po zakotwiczeniu podnieś topór, zetnij nim winorośl oplatającą pobliskie drzewo i zabierz ją. W krótkiej pyskówce z pachołkami tutejszego wodza zgódź się na stanięcie przed obliczem Keigna. Stworzoną z winorośli liną powiąż most (S) i przejdź po nim. W dużej klatce więziona jest tu Drisha, pogadaj z nią, potem spróbuj wejść do jamy (N). Zostaniesz zaatakowany przez obstawę Keigna i jego samego, gdy przeciwnicy będą już gryźć ziemię, weź ze zwłok wodza klucz i uwolnij dziewczynę z klatki.

Teraz nikt ci już nie przeszkodzi wejść do jamy. Wewnątrz malowniczej chatki możesz odpocząć, uważnie obszukaj białą mgiełkę na lewo od drzwi chatki, zdobędziesz łom (CROWBAR). Wyłam nim deskę z obicia (na prawo od drzwi). Przenieś ją kawałek (N), a położywszy na ziemi zbuduj pomost, dzięki któremu przejdziesz na drugi brzeg ruczaju.

GNIAZDO

Przy brzegu (N) tego obszaru poszukaj pręt (ROD). Znalazłszy w dziurze w ziemi przełącznik (SWITCH) użyj pręt, dzięki czemu zlikwidujesz pułapkę blokującą dostęp do połówki fleta (HALF FLUTE). Zabierz zdobycz i powróć w okolice jamy. Wąską ścieżką wdrap się na szczyt góry (N), na szczycie czeka cię niełatwa konfrontacja z żywiołami powietrza. Podążaj dalej (W), przesuń głaz i wejdź do tunelu. Umiejscowiony jest tam piedestał z drugą połówką fleta. Połącz ją ze zdobytą wcześniej. Wyjście ukryte jest w ścianie (E).

SSI'94

PC: VGA, SB

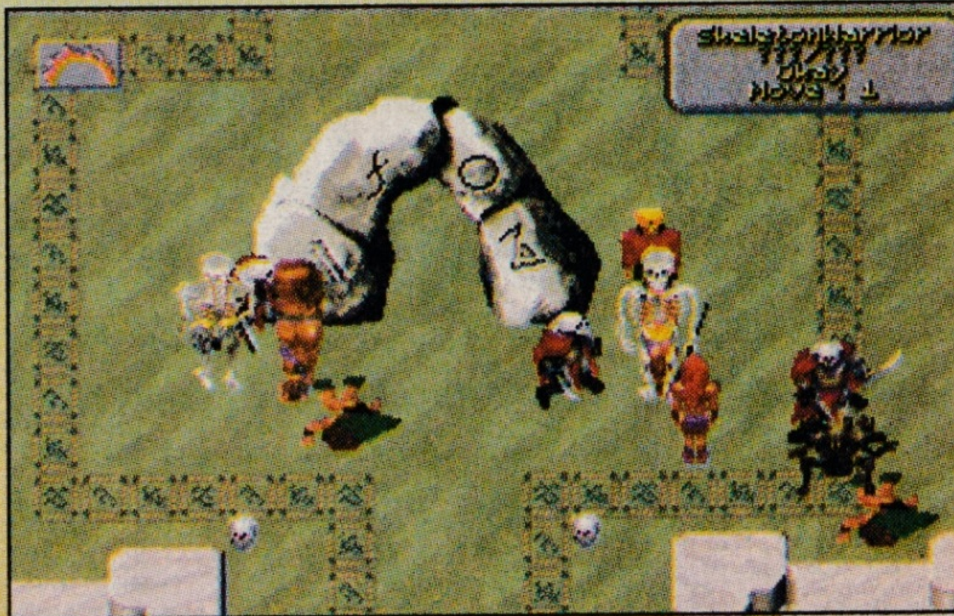
PC 7

ROLE-PLAYING

90% Grafika | 90% Dźwięk | 90% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

Blisko chaty znajduje się ścieżka (N), przed przemierzeniem której rzuć na drużynę czary ochronne, by znieść jakoś bombardowanie ognistymi kulami. Do rozpędzenia na cztery wiatry urzędujących tam demonów przyda się flet. Odnajdź wyrysowany na ziemi znak (N), po kolejnej teleportacji skieruj swe kroki do rozłożystego gniazda (SW). Wybierając z niego okalające je szczapy uwolnij Helmine. Koniecznie weź znajdujący się wewnątrz czwarty kluczowy artefakt – Lirę Wiatrów. Zaopatrz się też w skórę jednego z zabitych smoków. Przejściem przedostaniesz się do wioski, wpadnij do kowala Veldena, który po zgłoszeniu prośby sporządzi ze skóry wspaniałą zbroję. Przez spróchniały pień powrócisz w znajome zakątki.



W małym budynku w Tyr (N) znajduje się gobelin. Zajrzawszy za niego odkryjesz tajne drzwi. Używszy Rubinu, Młota, Liry i Kielicha otworzysz przejście.

KRYPTA WIĘŹNIÓW

Trzeba uważać na kolce wyskakujące z posadzki. Pogadaj z przykutym do murów Kovarem, uwolnisz go w zamian za pomoc. Wymuś na nim przekazanie notatki. Po przejściu na niższy poziom (SW) udaj się do Jumaha, wręcz notatkę, a odbierz leżący obok klucz. W tej komnacie znajduje się także nisza, do której zejdź i na dole przeszukaj kolejne nisze. Znajdziesz laskę (LIGHTNING ROD).

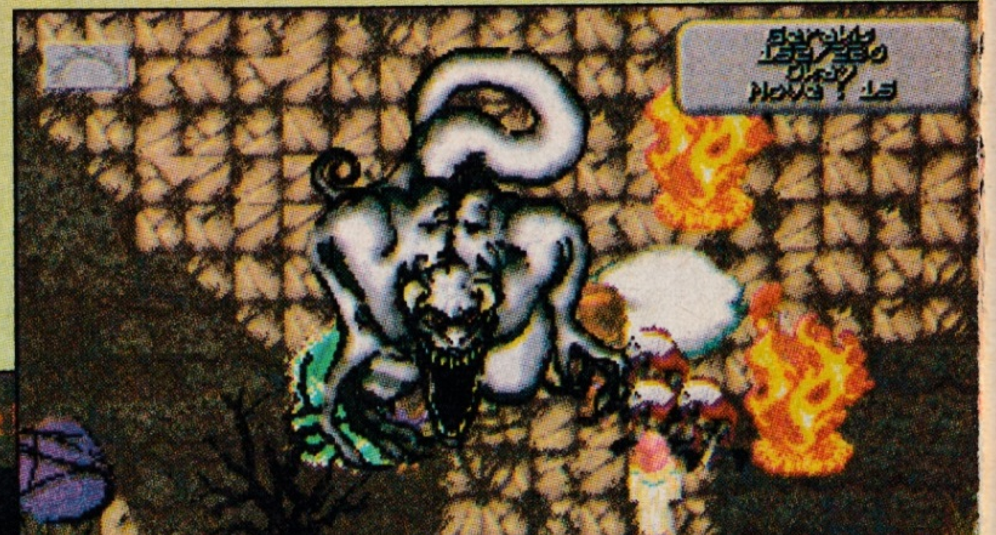
Wróć na wyższy poziom, kieruj się do wielkich drzwi, które otworzysz otrzymanym od Jumaha kluczem. Wyrąb sobie miejsce wśród broniących dziedzińca przeciwników, drugie drzwi odpieczętujesz przy użyciu laski. Po dokonaniu masakry na bestiach otwórz sarkofag (W) i wyjmij z niego jeszcze jedną laskę (WOODEN QUARTERSTAFF). Zaczaruj nią cztery postumenty (E), dzięki czemu otrzymasz runy. Umieść je w odpowiednich miejscach na kamiennym łuku, a powstanie portal.

LEGOWISKO ZŁA

Zapoznaj się z Ararindą, jej bladotrupia skóra może co prawda oznaczać różne rzeczy, zgódź się jednak by uzdrowiła drużynę. Posuwając się kawałek, naprzód (NE) po walce zdobywasz berło (COSMIC SCEPTRE). Podziałaj nim na wejście do świątyni. Pora odmówić modły i okryć się możliwie dużą ilością czarów ochronnych.

Oto znów stajesz naprzeciw niepokonanego przez wieki upiora. Pan Ciemności już szczerzy zielonkawe zęby widząc, że przybyłeś. Na pojedynek przygotował ćwiczonego od dawna podopiecznego – liczącego klika metrów sześciennych objętości korpusu bydlaka ochrzczonego przez swego kreatora jako Tarrasque. Zmuszony będziesz usiec i jego. Po skończonej rzezi umieść cztery artefakty w objęciach posągów stojących w centrum świątyni. Pochód zła został tym sposobem zastopowany, niechaj do domów ludzi w Athasie ponownie zawita szczęście!

Micz





NOCT



dokończenie z poprzedniego numeru

WIEŻA SŁOŃCA

Siedzieliśmy ze Stiletto w Shadowlair, miejscu skąd dawniej Darksheer czerpał całą swoją moc. Stiletto chciała mnie sprawdzić, musiałem się ostro postawić (2, 2, 2, 4, 2) i bójka przerodziła się w objęcia. Przed wyjściem na miasto odkryłem dwie skrytki w kolumnach, skąd wydobyłem akcesoria niezbędne do dalszych misji. Wszedłem do ciemnej substancji Liquid Dark, by posiąść dodatkową moc. Zająłem miejsce Darksheera.

Odwiedziliśmy najpierw wdowę po Bornicku w jej rezydencji. Wyjaśniła, że jej mąż, były prezes Cygnusa, został zamordowany, co zbiegło się z faktem, że jego firma starała się o pewną budowę, a on gwałtownie się temu sprzeciwiał. Chodziło o sprawę Sunspire Tower.

Pojechaliśmy tam. Na dole konstrukcji panował niemały bałagan, dużo desek i błota. Nie było mowy by strażnik nas wpuścił, umówiłem się więc ze Stiletto, że go trochę zajmie. Przemknąłem za druciany płot i podniosłem nożyce. Po wejściu do windy uruchomiłem motor, na drugim poziomie wziąłem z kubła kawałek szkła. Wróciłem na dół i zagadnąłem jeszcze raz strażnika (1, 1). Bąknął jedynie, żebym się skontaktował z niejakim Samem Jenkinsem z Cygnusa.

Cygnus to wspaniały wieżowiec – ogromne przestrzenie, lśniące parkiety i prawie żywej duszy. Zagadnąłem sekretarkę udając gliniarza, zwróciłem mimochodem uwagę, że nie działa wentylacja (2, 1, 2, 1), dzięki czemu zostałem wpuszczony przez prawe drzwi, by upomnieć wegetującego tam mechanika. Wieprz okazał się kawałem zatwardziałego chama, dlatego musiałem poprosić Stiletto, by z nim trochę pobaraszkowała. Impreza zakończyła się, gdy gość po sztychu w dziób runął na deski, ja zaś spokojnie włączyłem dźwignię uruchamiającą wentylację.



Wróciwszy do hallu podniosłem kartę identyfikacyjną umożliwiającą przejazd windą. Ponownie zwróciłem się do sekretarki, wtedy wpuszczony zostałem do gabinetu Jenkinsa, wypytałem go o wszystko. Wspomniał o firmie Incarnate, wykonującej tajne projekty dla Cygnusa. Gość stwierdził, że jedynie aktualna szefowa, pani Shoto, może wydać polecenie wpuszczenia na teren Sunspire. Przesłuchanie Shoto nie przyniosło żadnych nowych śladów, bo Chinka nie chciała puścić farby.

Skierowaliśmy się ze Stiletto do siedziby Incarnate. Niewiele z niej zostało po pożarze. Dogorywających szczątków pilnował policjant, od którego dowiedziałem się szczegółów zdarzenia, mimochodem wypytałem też rzecz jasna o pogorzelców. Wódz yuppies z Incarnate, Jim Drake, przesiadywał w knajpie Neon Noose, tuż za rogiem. Facet siedział podpity przy barze. Musiałem go przebadać, by wyciągnąć informacje: cała drużyna Incarnate została wyeliminowana, ludzie, którzy pracowali dla Cygnusa albo gryźli już ziemię, albo powyjeżdżali gdzie pieprz rośnie. Przypadek? Być może, ale ja w cuda już od dziecka nie wierzyłem.





SZTUKMISTRZYNI W OPERZE

Pod Sunspire zauważyłem ciężarówkę, z której wynoszono doniczki z roślinami. Widniała tam metka z napisem: Central Park Greenhouse. O owej oranżerii dokładniej opowiedział mi gazeciarz.

Z zaparkowanej ciężarówki wyjąłem worek z nasionami oraz nawóz. Szklane drzwi przeciąłem nożycami, ostrożnie wkroczyłem do zielonej dżungli. Nie na tyle ostrożnie, by nie nakrył mnie Greenthumb. Ludzie mówili o nim jako o mutancie, ale dla mnie wyglądał bardziej na zwykłego umrzyka. Gdy jego rośliny mnie schwyciły, szaleniec zaczął wygłaszać mowę o operze, do której rzekomo się wybierał. Poczekałem aż odejdzie i użyłem granatu, potem wziąłem na plecy omdlałą Stiletto i powlokłem się do Shadowlair. Wszedłem do Liquid Dark.

Ruszyłem w pościg. Od urzędasa z Hall of Records dowiedziałem się, gdzie leży opera. Przez foyer wszedłem ze Stiletto do operowej loży. Widownia zapatrzona była na występ Tophat, sztukmistrzyni bezbłędnie władającej nożami. Stiletto miała z nią zadawnione porachunki, dlatego zobaczywszy ją, od razu wskoczyła na scenę, została dość szybko skarcona przez Tophat. Teraz za życie dziewczyny oraz widowni musiałem wykonać wyznaczoną przez Tophat misję – przynieść soczewkę z obserwatorium.

Przed wejściem do kopuły obserwatorium użyłem Noctroglaph, by uniknąć rozpoznania. Skorzystałem z nasion i nawozu, powiększając dziurę w murze. Wewnątrz przebiegłem pomiędzy światłami aż do platformy. Wziąłem notes (LOG BOOK) oraz puszkę oleju, z prawego krańca zabrałem też śrubokręt. Przy okularze teleskopu pomajstrowałem z użyciem dwóch ostatnich, zabrałem soczewkę.

Tophat okłamała mnie, co zresztą mogłem podejrzewać, ale nie miałem przecież wyboru. Nim spostrzegłem, zostałem przyczepiony do ruchomego koła i naszpikowany nożami jak jeż. Cały podziurawiony doczołgałem się potem jakimś cudem do Shadowlair, by zregenerować się w Liquid Dark.

MASTER MACABRE

Wróciłem do opery, ale nie zastałem już Tophat. Podniosłem ze sceny pozostawiony zestaw noży, wziąłem cegłę i stanąłem na tajemniczej klapie, leżącej blisko koła. Rzuciłem cegłą we włącznik, co uruchomiło mechanizm i zjechałem do podziemi. Znajdowała się tam garderoba, ze stołu sprzątnąłem pudełko z kosztownościami oraz zestaw do makijażu. Rozsunąwszy ciuchy na wieszakach odkryłem tajne drzwi.

Śrubokręt pomógł otworzyć drzwi, niestety za nimi był jeszcze mur. Uruchomiłem zawór (MOVE VALVE) i podniosłem wąż strażacki, strumień kierując na cegły. Ciśnienie wyrąbało spory otwór.

W kryjówce stała czwórka gnojków z młodzieżowego gangu. Musiałem rozmawiać w miarę łagodnie (2, 3, 1, 2), podarowując im w charakterze zabawek noże. Nie byli zbyt rozmowni, dlatego kontynuowałem w podobnym duchu (2, 3), dorzucając jako kolejny fant naszyjnik. To im rozwiązało język – widzieli, jak wywożono dziewczynę, któryś dostrzegł nawet, że samochód miał narysowaną reklamę sklepu z mięsem.

Gazeciarza wypytałem o rzeźnika i pędem ruszyłem we wskazanym kierunku. W sklepie nie przeszkadzając sobie muchami i smrodem zatęchłego mięsa zagadnąłem rzeźnika, ale zapierał się, że o przywozie żadnej dziewczyny w ogóle nie słyszał. Widać było, że facet łże jak najęty, ale zmu-



W grach widuje się wstawki komiksowe, ale jakość i wielkość tych przerasta wszystko

TROPOLIS cz.2

szony byłem do grzeczności, by dokonać wymiany gazety za kawałek kiełbasy. Potem przemknąłem chyłkiem do położonej na zapleczu chłodni. Ze stołu zabrałem hak do wieszania mięsa, rozsunąłem wnętrzości wiszące przy ścianach, za nimi ukryta była drabina.

Na dole zobaczyłem Stiletto rozłożoną na stole operacyjnym. Do zabiegu szykował się już samozwańczy chirurg Master Macabre. Na początek obciął swej pacjentce palec, potem zobaczył mnie, przerwał więc czynności. Po krótkiej pyskówce także wylądowałem na stole operacyjnym, szarlatan coś mi wstrzyknął, potem na szczęście musiał wyjść z pokoju. Ale to wystarczyło – strąciłem ze stołu zlewkę i pchnąłem stolik oswobadzając Stiletto, która po chwili uwolniła mnie. Z półki zabrałem jeszcze jedną zlewkę. Macabre zacierając ręce wracał, wpadliśmy na siebie dosłownie w drzwiach, Stiletto bez słowa rozpruła mu bebechy kindżałem.

UCIECZKA W SEN

Szybko, zanim halucynogeny którymi zdążył nas nafaszerować Macabre nie rozpoczną rozstroju jaźni, trzeba było znaleźć wyjście z podziemnego labiryntu. Ziemię pokrywały nieświeże szczątki. Zatykając nos napełniłem zlewkę kwasem z kałuży przy beczkach. Szybko wskoczyłem pomiędzy płaty wiatraka pociągając za sobą Stiletto. Wziąłem koło od zaworu, używając kawałka szkła odciąłem wiszący na ścianie kawał liny. Skorzystałem z niej wcześniej w jaskini, by zarzucić na masywny blok, który pociągnięty wyrąbał dziurę w murze.

Dotarłem do podziemnego systemu kanalizacyjnego. Rzucenie kwasem spowodowało urwanie się belki, dzięki czemu można było przekroczyć rzekę. Przechodziliśmy ze Stiletto obok bujających się na łańcuchach kul, nie mogąc się nadziwić, jakim cudem tutaj, kilkadziesiąt metrów pod ziemią jest ładniej niż na powierzchni? W następnej sali podniosłem leżący pręt, który wstawiłem w uszkodzony pomost przy kulach, szedłem w lewo. Wstawiłem koło od zaworu na właściwe miejsce, ściągnąłem przy okazji siatkę, w którą po chwili złapałem szczura. Potem zawróciłem do miejsca, gdzie uprzednio znalazłem metalowy pręt. Woda już nie blokowała wejścia do tunelu, mogłem więc wskoczyć do rury kanalizacyjnej.

Doświadczyliśmy wreszcie jakiejś żywej istoty w tym podziemnym królestwie. Był to najczystszej krwi mutant. Krzywulec w trosce o swój niezbyt dobry wygląd zażądał czegoś do makijażu, akurat miałem odpowiedni zestaw. Musiałem szybko ustawić kombinację trójkolorowych oczek na drzwiach, kolory musiały biec ciągami, w kierunkach wskazywanych przez strzałki.

Wróciliśmy do Shadowlair, zanurzyłem się w cichej i nieodgadnionej Liquid Dark. Wydawało mi się potem, że wyszedłem, Stiletto się uśmiechała. Zaczęła ściągać ciuchy, lecz nie zdążyłem nawet przełknąć śliny, gdy zobaczyłem, że rośnie jej też głowa. Przede mną stał sam Dreamler. Krążyły legendy, że potrafi przedostawać się do snu i uśmiercać w nim swoje ofiary. Następną miałem być właśnie ja.

Wziąłem kubeł farby, wewnątrz wieży znalazłem lampę oliwną. Z jamy ustnej wydobyłem wykałaczkę, która posłużyła do wyłamania rygli zagradzających drogę do Funhouse. Leżała tam zapałka. Wracając poruszyłem wichajstrem wbudowanym w monolit głowy. Wiszącą tam pajęczynę zmiotłem zapałką, zabrałem pozostałość oraz ściągnąłem resztkę pajęczyny. Jaja przydały się do przepłoszenia kosmatego demona i diament trafił do mojej kieszeni. Nim z kolei przeciąłem szklaną kopułę w Funhouse, przewróciwszy kubek z pieprzem, zebrałem jego garść i wsypałem wprost na jezor w jamie ustnej. Uzyskanym pędzlem przy użyciu farby namalowałem na płótnie drzwi.

SZEPCĄCY

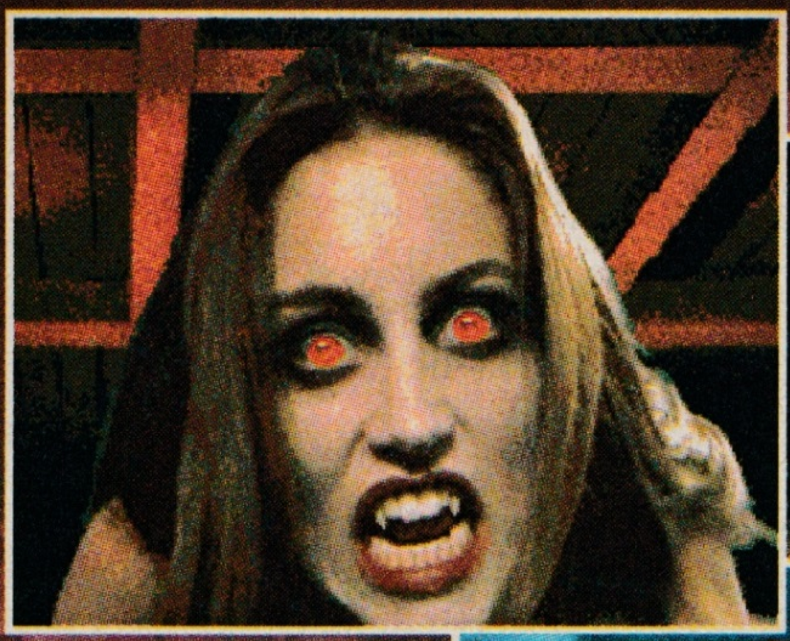
Stałem na szachownicy, przede mną wyrastała wysoka wieża. Zwinięta pajęczyna została zarzucona na jej szczyt, gdzie przesunąwszy wycieraczkę, znalazłem klucz do drzwi. Na tarasie spotkałem Dreamlera, zrzucił mnie na dół, rąbnąłem w bruk, zupełnie tak samo, jak mi się to często śniło. Wyrwałem się z Liquid Dark.

Już razem ze Stiletto udałem się na audiencję do miss Shoto. Wygarnąwszy jej w twarz całą prawdę, dopiero wtedy przyznała się do niektórych faktów. Upewniłem się, że za całą tą bandą szaleńców panoszących się po Noctropolis stoi Flux, formalny przywódca sprzysiężenia. Zaś ojcem Shoto okazał się być Szepcący, postać z pogranicza człowieka i boga żywiołów. Chinka poprosiła, żebym się z nim osobiście skontaktował.

Przed budynkiem Cygnusa wyrwałem z płotka otaczającego latarnię kawałek żelaza i podważyłem klapę odsłaniającą zejście do kanałów. Na dole otwarłem piec i kolejno wrzucałem do niego ze sterty kawałki połamanych krzeseł. W komnacie poniżej Szepcący długo wyjaśniał mi arkana Kwintesencji, zostawił tylko jedną wiadomość – Flux przebywa na szczycie Sunspire Tower.

NOCTROPOLIS NA ZAWSZE

Instynkt rozkazał mi iść na razie do Cygnusa. Po zapoznaniu się wewnątrz windy z zawartością notesu, odkryłem tajną sekwencję, dzięki czemu wjechałem na zastrzeżony poziom. Korzystając z haka przejechałem po kablu na kondygnację sąsiedniego wieżowca, był nim oczywiście Sunspire Tower.







Oto są skutki, gdy ziemskie dziewczyny chodzą do łóżka z byle przybłędą z kosmosu

Podniosłem nakrętkę oraz zwój liny, idąc po schodach w górę, włączyłem do inwentarza również miotłę. Na drodze niestety stanął pies, prawdopodobnie wściekły. Połączywszy linę z kiełbasą zwabiłem brytana – poleciał w przepaść. Miotła złączona z hakiem stworzyła bosak, którym przyciągnąłem linę i razem ze Stiletto przedostałem się ponad szczeliną.

Żółta poświata biła z ogromu piasku. Powoli nadchodził Flux. Gdy jego twarz stała się wyraźna, Stiletto krzyknęła, że to dawny Darksheer. To on odpowiadał za wszystko, co się działo na ulicach, za plagę szaleństwa i gwałtu, która za sprawą jego kamratów wylała się na miasto. Mówił o Kwintesencji, o niewyobrażalnej sile, która tkwi w niej ukryta. Pragnął też mojej krwi, obiecując w zamian wieczność.

Wtedy użyłem złotą monetę. Portal prowadzący na zewnątrz rzeczywistości pochłonął Fluxa w jednym momencie. Ja zaś nie miałem już żadnego powrotu. Spojrzałem na Stiletto. Zostałem z nią w tym mieście, w Noctropolis, gdzie zawsze jest noc.

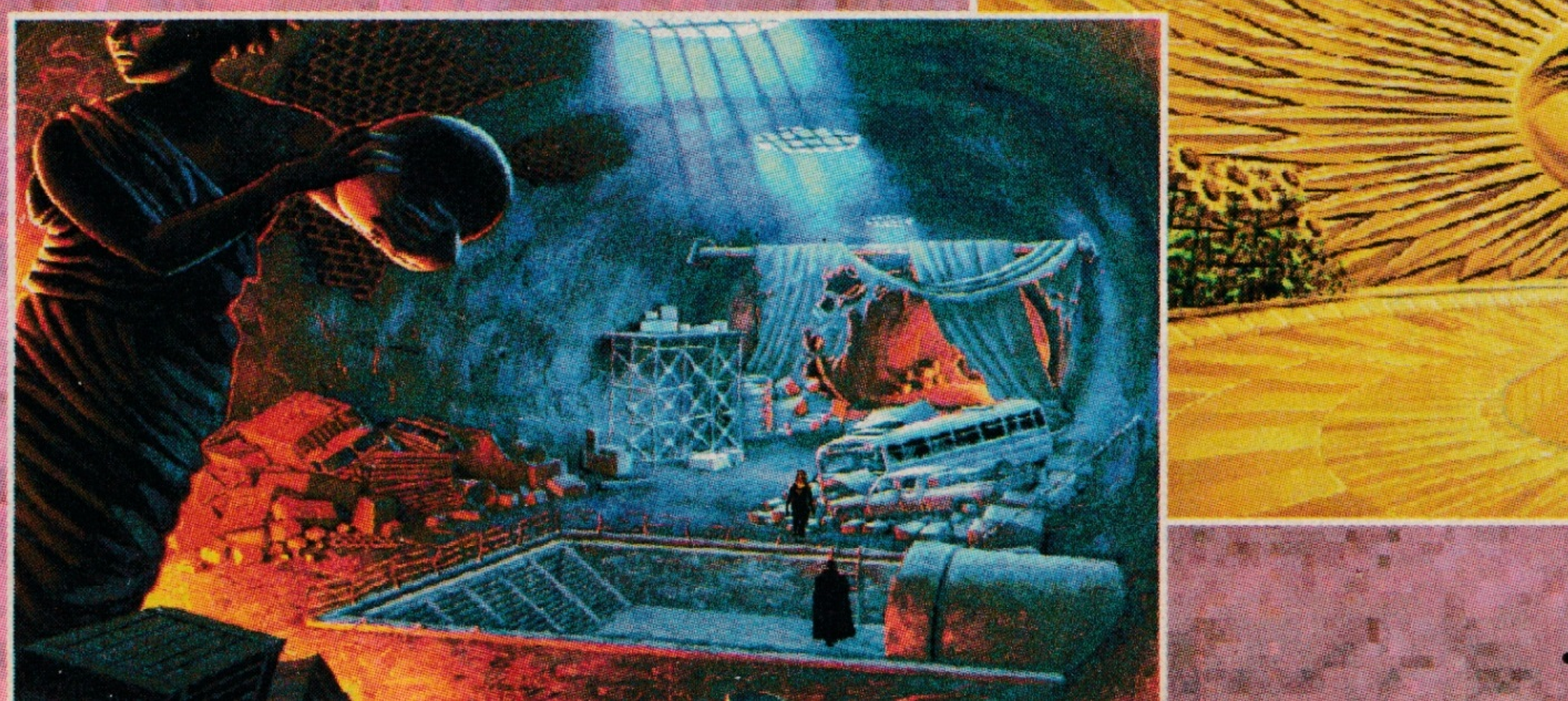
Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group

ELECTRONIC ARTS'94
PC: SVGA, SB, CD-ROM
PŁ/CD 1
PRZYGODOWA
95% Grafika | 90% Dźwięk | 75% Miodność | 73,90 Cena w zł. zawiera VAT











MENZOBERRANZAN

Na rynku gier komputerowych wydawcy postępują w dwojaki sposób. Gra może być wydana na dyskietkach i jeśli cieszy się dużym powodzeniem to pojawia się rozszerzona np. o syntezę mowy lub filmiki edycja krążkowa. Coraz częściej jest jednak odwrotnie, tzn. po sukcesie wersji kompaktowej, wydaje się okrojoną wersję dyskietkową. SSI wymyśliła trzecią drogę, strategię rozbudowy pozorowanej. Polega ona na tym, że najpierw powstaje wersja kompaktowa. Po szybkich cięciach otrzymuje się wersję dyskietkową. Kiedy sprzedaż tej zaczyna spadać, na rynek wypuszcza się pierwotną, czyli „ulepszoną" grę na płytkach CD-ROM.

STRATEGIC SIMULATIONS postąpiła tak z ostatnimi dwiema grami RPG, tzn. chronologicznie patrząc RAVENLOFT – STRAHD'S POSSESSION i MENZOBERRANZAN. Wykorzystano w nich zupełnie nowe, przełomowe techniki, o czym pisaliśmy w SS'15 i SS'22. Gdy teraz światło dzienne ujrzały wersje kompaktowe, możemy nareszcie podjąć rozważania o genezie tych gier. A to dlatego, że jak się dalej okaże, mimo późniejszej daty ukazania się, to właśnie wersja krążkowa była pierwsza. A było to mniej więcej tak...

Pewnego dnia, Chris Straka, jeden z projektantów DREAMFORGE INTERTAINMENT rozpoczął prace koncepcyjne nad nową grą role-playing. Podstawowym założeniem jakie przyjął, było stworzenie intuicyjnego interfejsu pomiędzy graczem a komputerem. W żargonie o czymś takim mówi się, że jest „bez szwów". Niezręczny lub zbyt skomplikowany sterownik potrafi pozbawić wrażeń nawet najlepszą grę. Gracz powinien przecież spędzać czas na rozgrywce, a nie na rozpracowywaniu mechaniki obsługiwania gry.

O ile w RAVENLOFT manewry skracające są niezauważalne, o tyle MENZOBERRANZAN w sposób istotny na tym ucierpiał. Widać szczególnie w niespójnej wejściówce gry, jak również w większości przerywników. W wersji dyskietkowej w ogóle nie ma scen walki ze smokiem, nie wiadomo więc za co dziękuje ekipie karczmarz. Nie widać też studni podczas najazdu, dlatego trudniej jest ją odnaleźć na początku gry, itd. Stało się tak w wyniku niechlujnego wybrania pojedynczych klatek z filmików... ciąg dalszy poniżej.





User Jama

SSI'94

PC: VGA, SB, CD-ROM — PC 7, PC CD 1

ROLE-PLAYING

85% Grafika · 80% Dźwięk · 90% Miodność · 106,50 Cena w zł. zawiera VAT

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-22) 25-07-03









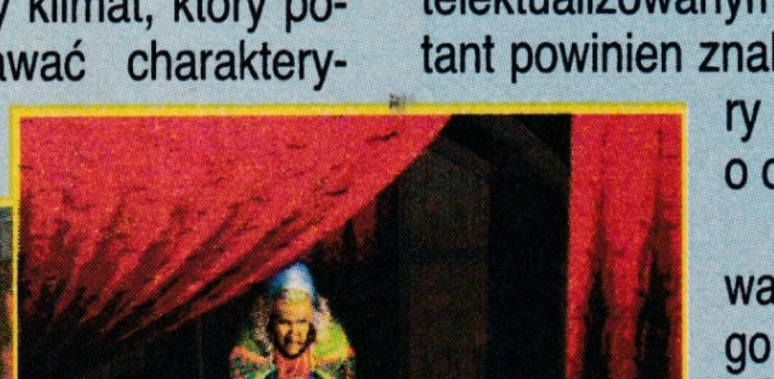
RAVENLOFT

Według Chrisa drugim filarem dobrych gier jest swoisty klimat, który powinien dobrze oddawać charakterystyczne cechy portretowanego świata. Osiąga się to głównie środkami artystycznymi: grafiką i muzyką. Wiarygodność modelu gwarantuje wykorzystanie systemu zgodnego z drugą edycją ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Chris chciał wykreować krainę mrocznego horroru, tak narodził się RAVENLOFT – STRAHD'S POSSESSION.

Stworzenie nowej gry RPG pociąga za sobą powzięcie decyzji o odpowiednim wyważeniu poszczególnych jej elementów. Skrajnymi sytuacjami są: bezmyślne wyrąbywanie sobie drogi z komnaty do komnaty i obłożenie gry przeintelektualizowanymi zagadkami. Projektant powinien znaleźć złoty środek, który zadowoli graczy o obu gustach.

Chris uważał, że bez walki nie ma akcji. Dlatego w świecie RAVENLOFT gracz ma okazję zmierzyć się z wieloma przerażającymi bestiami, ale nie stanowi to sedna gry. Zdecydował się też na wykorzystanie wielu ogólnie znanych, prostych łamigłówek (klucze, guziki, dźwignie) optując za kilkoma zagadkami wplecionymi w fabułę (np. jak uwolnić duszę kapłana uwięzioną w lustrze).

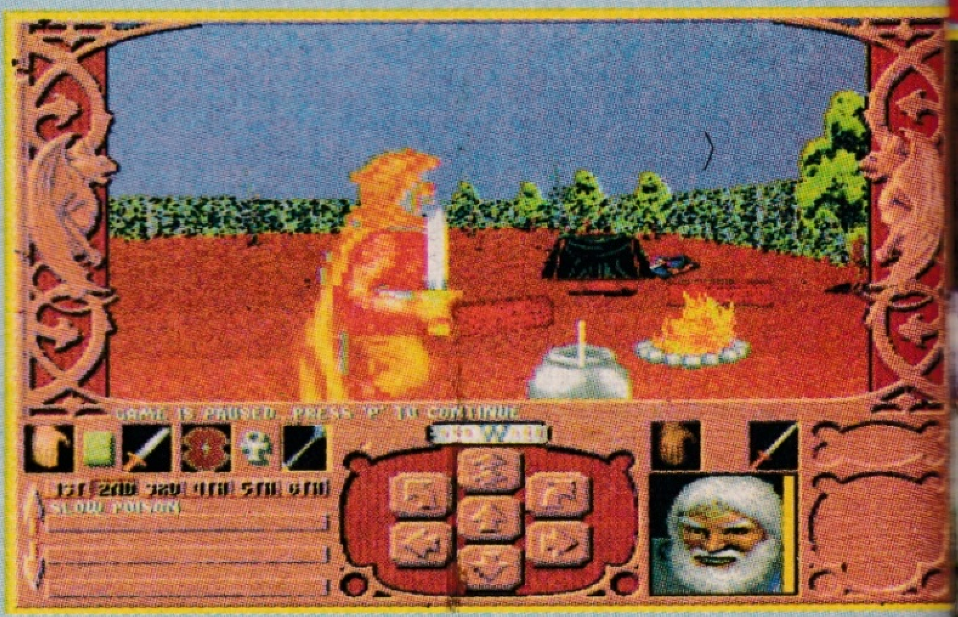




Jeden z członków ekipy pracującej nad RAVENLOFT, John McGirk, podjął próbę pchnięcia spraw naprzód. Wraz z prawie niezmienionym oryginalnym składem zaczął opracowywać następną grę. John przyjął wszystkie założenia Chrisa. Bazując na dotychczasowym dorobku programistycznym, skoncentrował się nad rozszerzeniem swobody ruchów gracza oraz dalszym uszczegółowianiu modelu świata zaczerpniętego z AD&D. W wyniku tego powstał MENZOBERRANZAN, gra technicznie lepsza od RAVENLOFT, ale już nie tak przełomowa.

SSI, co prawda w sposób bardzo pokrętny, pokazała światu, że potrafi zrobić grę z pełną oprawą graficzną i dźwiękową, na miarę nośnika jakim jest CD-ROM. Wreszcie w grach SSI są porządne, przestrzenne animacje, np. w RAVENLOFT zapierający dech w piersiach widok z balkonu czy realistyczne wchodzenie po schodach w końcówce. Doczekaliśmy się też syntezy mowy. Każda z napotkanych postaci potrafi z nami rozmawiać, a starannie dobrane głosy działają bardzo sugestywnie.

Mamy też do czynienia z większą ilością potworów, między innymi takie nowe monstra jak Bugbear, Fungi Skeleton, Leucrotta, Rust Monster a nawet Umber Hulk. Wiążą się z tym nieuniknione zmiany na niektórych poziomach. Jaskinię Verbeegów zamieszkują złośliwe Leucrotty, a po Icewind Plains grasuje chmara Bugbearów.

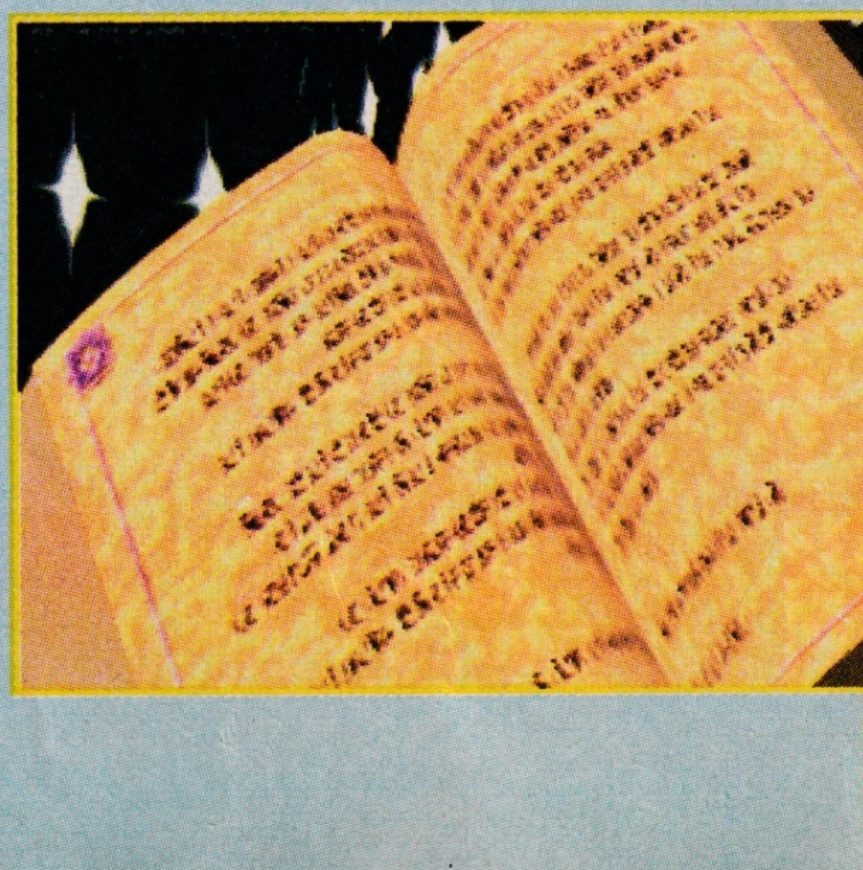


SSI'94

PC: VGA, SB, CD-ROM — PC 5, PC CD 1

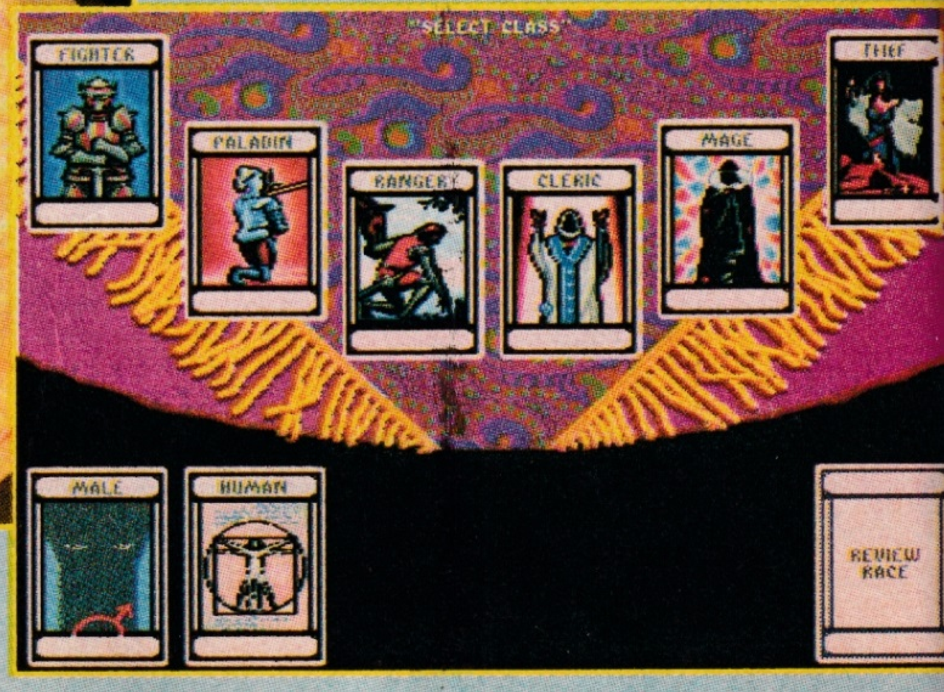
ROLE-PLAYING

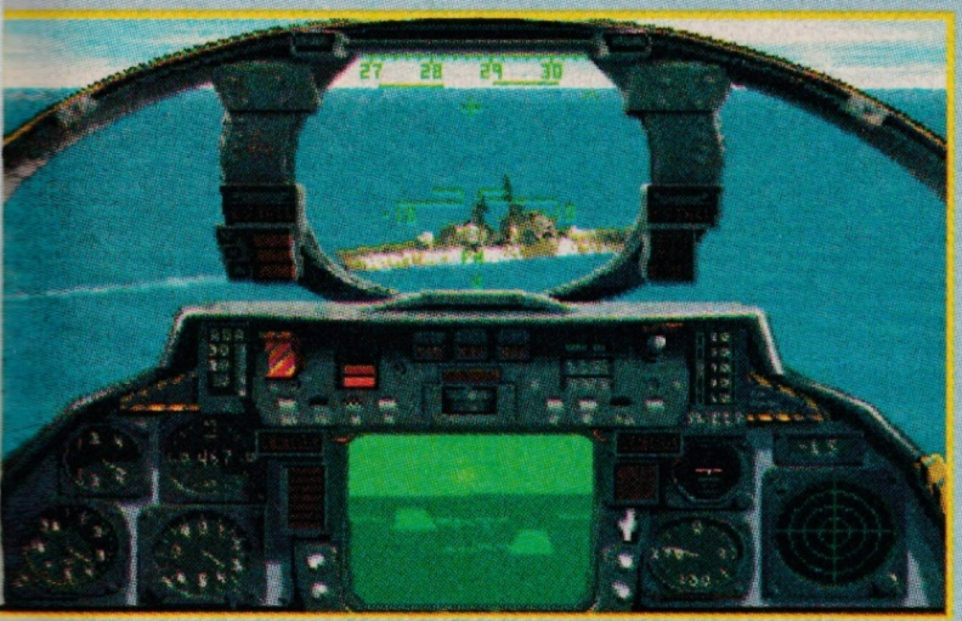
85% Grafika · 80% Dźwięk · 90% Miodność · 98,- Cena w zł. zawiera VAT

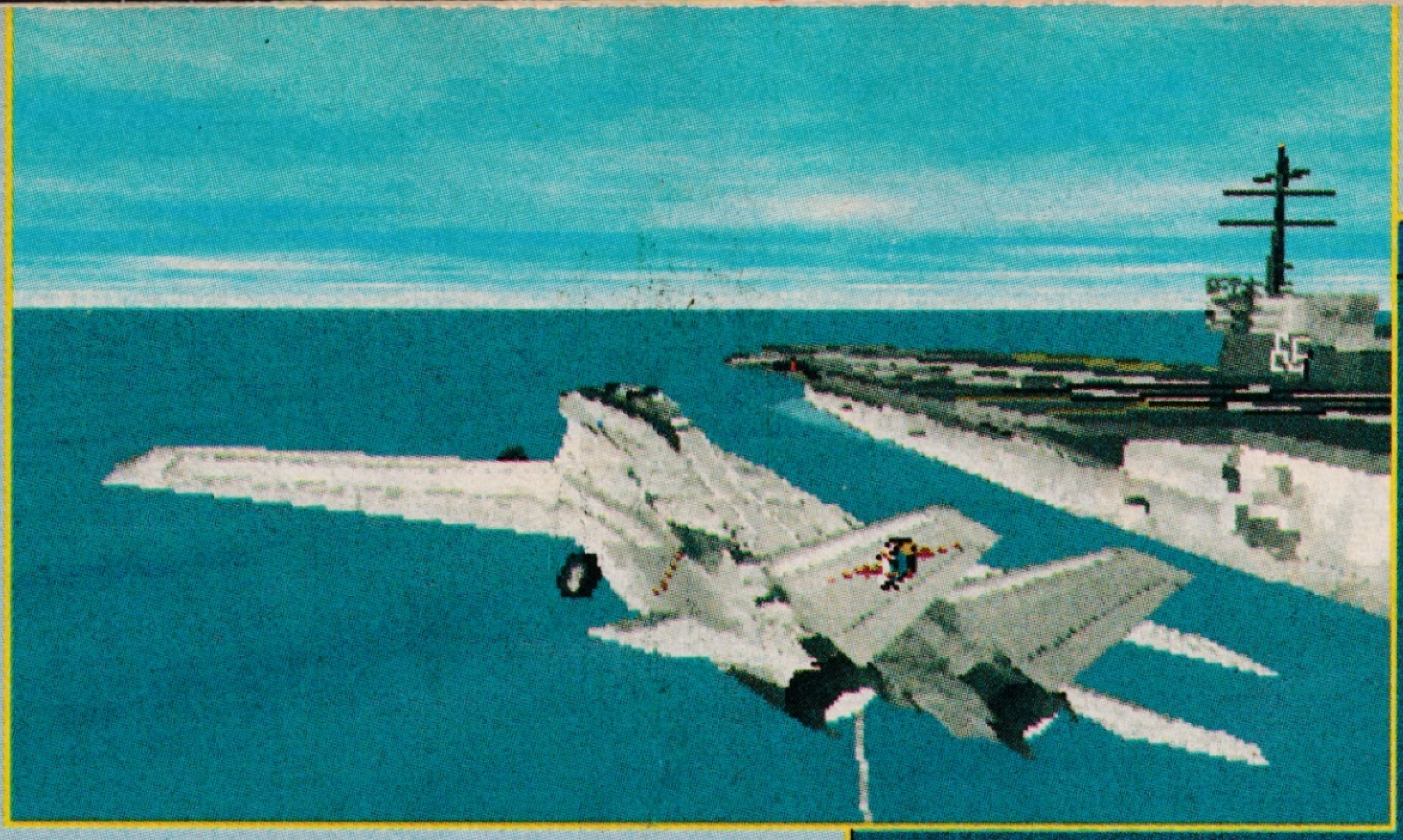


User Jama

Dystrybutor: CD Projekt,
tel. (0-22) 25-07-03









FLEET DEFENDER GOLD

CD-ROM VERSION

FLEET DEFENDER GOLD to kompaktowa wersja świetnego symulatora F-14 FLEET DEFENDER (opis w SS'14), wzbogacona o wiele ciekawych dodatków – razem aż 500 MB.

Podstawową opcją wersji GOLD jest symulator myśliwca pokładowego F–14B Tomcat. W stosunku do wersji dyskietkowej wprowadzono wiele usprawnień. Są przede wszystkim dwa nowe scenariusze nad Pacyfikiem, z których każdy oferuje trzy kampanie. Poza scenariuszami na pierwszy rzut oka widać nowy edytor misji, którego możliwości są naprawdę imponujące. Kiedy zasiądziesz za sterami F-14 i przystąpisz do wykonywania misji zapewne zauważysz, że w świecie wykreowanym przez programistów pojawiło się wiele nowych celów, zaś większość starych gruntownie polepszono.

Trzon „pozłacanej” wersji stanowi natomiast program informacyjny o US NAVY, a w szczególności o lotniskowcach i lotnictwie morskim. Przeznaczony jest pod Windows i składa się głównie z plików AVI (filmiki) zarządzanych przez program dający wygodny dostęp do wybranych informacji.

Kolejne nowości to dwa multimedialne podręczniki obsługi F14 – FLIGHT SCHOOL i COCKPIT TOUR. COCKPIT TOUR oferuje możliwość poznania wszystkich elementów wyposażenia kabiny F-14 (zarówno pilota, jak i RIO). Po kliknięciu na dowolnym kawałku kabiny miły głos wyjaśnia do czego służy urządzenie, bądź co wskazuje wskaźnik, który padł ofiarą twego kliknięcia. FLIGHT SCHOOL, jak sama nazwa wskazuje, jest szkołą latania. Będziesz mógł lepiej zrozumieć najtrudniejsze fragmenty lotu takie jak lądowania czy uniki. Nauka ilustrowana jest efektownymi zdjęciami i sekwencjami filmowymi. Windowsowa sekcja wymaga szybkiego napędu CD i dobrej karty graficznej.

Następne opcje, bardziej edukacyjne, to MIG SHOOTDOWN i FLIGHT DECK. Jest to oryginalne nagranie rozmów pilota, operatora radaru, wingmana i koordynatorów lotu z zestrzelenia dwóch Migów-23 w roku 1984. Całe zdarzenie jest dokładnie przeanalizowane, zaś wszystkie komunikaty radiowe są opisane. Słówka specyficzne dla żargonu lotniczego wyjaśniane są w podręcznym słowniku. Trzeba przyznać, że piloci w chwilach krytycznych nie przebierają w słowach. FLIGHT DECK jest już natomiast „lekkim” zbiorem filmików przedstawiających życie i pracę na lotniskowcu oraz samoloty pokładowe i ich zadania.

Należy pochwalić MICROPROSE za ulepszenie i tak doskonałego symulatora oraz za przygotowanie płytki CD, na której znajduje się wiele niebanalnych programów urozmaicających. FLEET DEFENDER jest symulatorem dosyć trudnym i raczej nie przeznaczonym dla początkujących komputerowych lotników, chyba że ktoś chce od razu wypuścić się na głębokie wody.

KaYteck

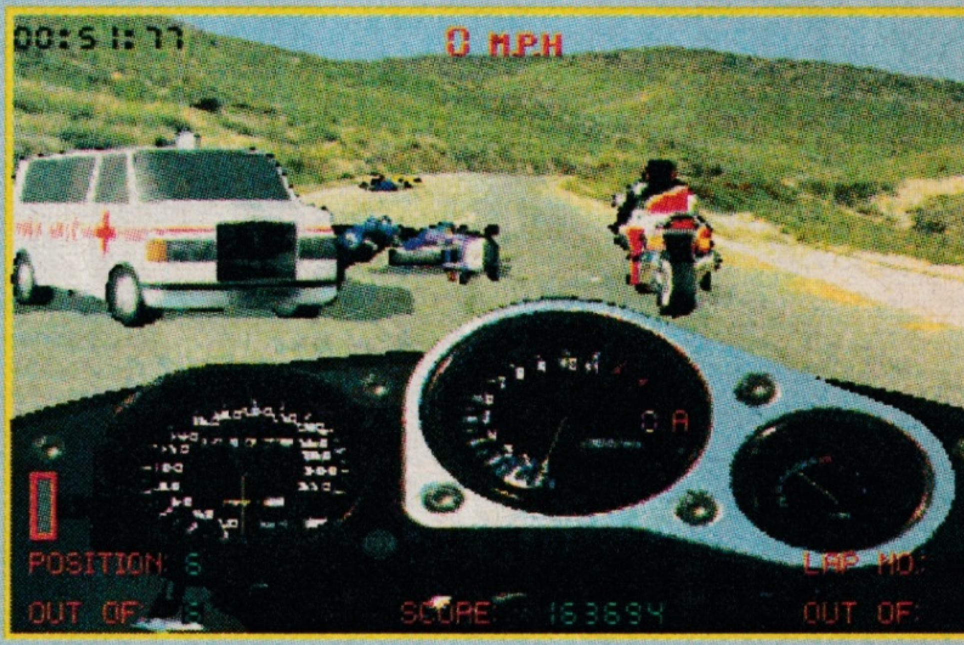
Dystrybutor: IPS Computer Group

MICROPROSE'94
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 5 | PC CD 1
SYMULATOR
100% Grafika | 90% Dźwięk | 100% Miodność | 158,60 Cena w zł. zawiera VAT



Motor różni się od konia tym, że nie ma żółtych zębów, rzadziej ponosi, no i oczywiście potrafi rozwijać większe prędkości. Dawni kowboje, prawdziwi jeźdźcy XIX wieku, już dawno przesiedli się z siodła na ryczące stalowe potwory, w kasku i rękawicach mkną po szosach i bezdrożach. Wszystkim, którzy nie ruszając się z domu chcą zakosztować przyjemności bycia najszybszym z nich, firma ACCOLADE stworzyła okazję wydając motorowe wyścigi CYCLEMANIA.





CYCLEMANIA

CD-ROM VERSION

Gra na CD zajmuje około 400 MB, posiada pięć różnych szosowych tras biegnących poprzez leśne bądź górskie tereny. Każdy rajd składa się z pewnej liczby okrążeń, co oznacza, że trasy nie są zbyt długie i już po kilku chwilach można odnieść wrażenie, że cały czas jedzie się przez tę samą okolicę. Grafika jest połączeniem sfilmowanych dróg z dorysowanymi wizerunkami zawodników. Dodatkowo akcję ubarwiają krótkie wideoklipy, pojawiające się w przypadku kraks.

Podobnie jak w MEGARACE, na ekranie widać zarówno deskę prowadzonego motoru jak i sylwetkę jego samego. Po starcie sześciu konkurentów rozpoczyna się ostra przepychanka i tak pozostaje do końca. Kocioł zwiększa się, gdy z naprzeciwka wyskakuje pędząca ciężarówka lub sportowy kabriolet z naćpanymi dudkami za kierownicą. Każdy biorący udział w wyścigu zawodnik może przeżyć kilka kolizji (wskaźnik w lewym dolnym rogu), jednak potem nawet najtwardszych z szosy musi zbierać jadąca za peletonem „erka”. Na trasie rozlane są tu i ówdzie plamy oleju, czasem wybiegają na drogę zwierzęta.

CYCLEMANIA posiada pewien pakiet ubarwiających jazdę opcji. Można np. zmieniać zachowanie się przeciwników, począwszy od trybu zwykłego (jadą jak na piknik), skończywszy na jeździe agresywnej. Sprzęt w trakcie jazdy zużywa się, więc jeśli startujesz w turnieju, po zakończeniu każdego rajdu powinieneś za zdobyte nagrody zakupić do motoru nowe części. Dużą rolę odgrywa wybór liczby okrążeń, przy większej łatwo się zmęczyć. Program posiada opcję SAVE, grę można nagrywać na dysk w trakcie rajdu i po załadowaniu SG rozpoczyna się ją dokładnie w tym samym miejscu, co w przypadku np. MEGARACE było nie do pomyślenia.

Program niezależnie od procesora, zabójczo zwalnia na CD-ROM Double-speed. CYCLEMANIA, choć pozbawiona jest poważniejszych wad, stanowi przykład gry, która po kilku godzinach potrafi się znudzić. Dobry to produkt do zabawy na urodzinach, gdzie nie grający na codzień ludzie będą nim zachwyceni. Gorszy, jeśli się myśli o rzucającej wyzwanie rozrywce na długie dni.

Micz

Dystrybutor: CD Projekt, tel. 25-07-03

ACCOLADE'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC CD 1
WYŚCIGI
90% Grafika | 80% Dźwięk | 80% Miodność | 188,- Cena w zł. zawiera VAT

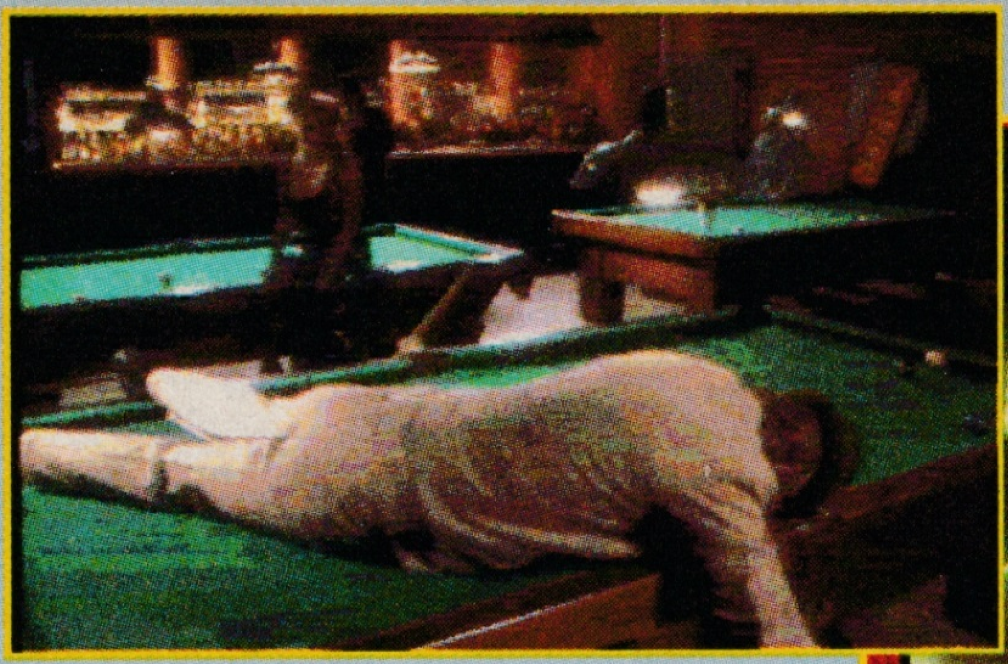














WHO SHOT JOHNNY ROCK

CD ROM VERSION

Szaleństwo obłędnych strzelanin, w których zawsze królowała firma AMERICAN LASER GAMES, rozpoczęło się właśnie od tej gry. WHO SHOT JOHNNY ROCK to pierwsza „filmowa strzelanina", która doczekała się realizacji na PC CD-ROM, przeniesiona z barowych i ulicznych automatów. Zaraz potem był MAD DOG McCREE i następne.

AMERICAN LASER GAMES'91

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

STRZELANINA

60% Grafika | 80% Dźwięk | 90% Miodność | 69,- Cena w zł. zawiera VAT

Jeśli spojrzeć z perspektywy gier wydawanych w 1995 roku, WHO SHOT... ma grafikę bardzo marnej jakości. Gra powstawała jednak w erze napędów CD pojedynczej prędkości i bardzo ważne było zachowanie płynności akcji. Trzeba jednak powiedzieć, że mimo upływu lat, WHO SHOT... nie stracił nic ze swej atmosfery. Autorzy sowicie wynagrodzili niedostatki grafiki przez zmyślne i niebanalne zrealizowanie fabuły.

Akcja rozgrywa się w latach trzydziestych w jednym z amerykańskich miast opanowanych przez gangi. Były to czasy prohibicji, Alfonsa Capone i rządów rewolweru. Jako młody prywatny detektyw dostajesz zlecenie, które polega na znalezieniu mordercy pewnego popularnego piosenkarza polskiego pochodzenia – Jana Kamienia (ang. Johnny Rock). Wynajmuje cię jego narzeczona, niejaka Red.

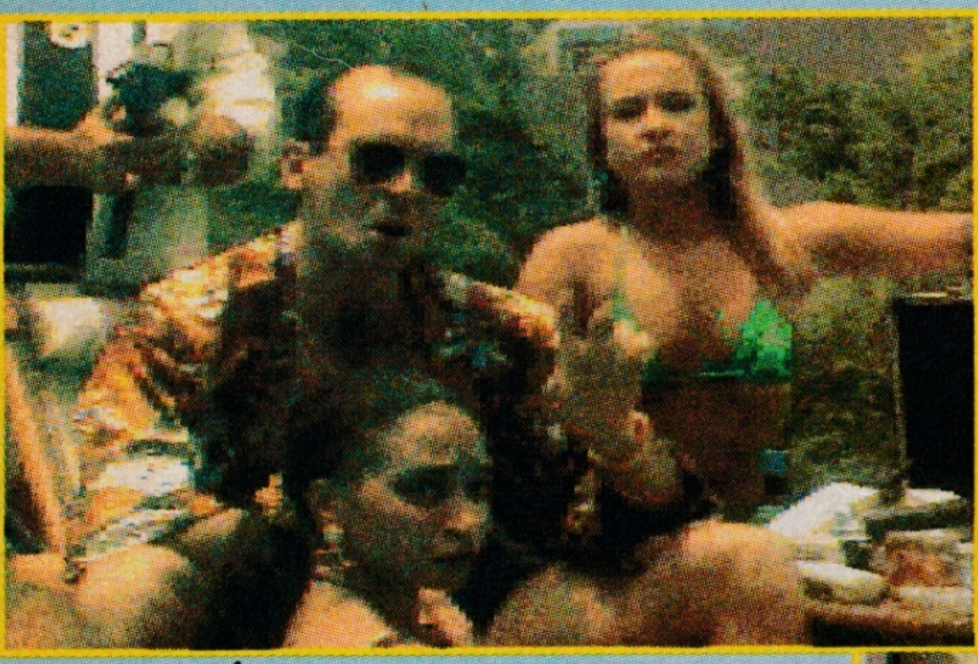
Twoje zadanie to spenetrowanie zakamarków miasta – magazynów, podejrzanych biur, warsztatów i knajp. Masz szansę znaleźć ciekawy materiał dowodowy, który pozwoli obciążyć mordercę. Wszędzie jest pełno rzezimieszków, którzy bez opamiętania strzelają do ciebie z najróżniejszej broni – od małych damskich pistoletów do ówczesnych karabinów maszynowych. Twoja odpowiedź też pochodzi prosto z rozgrzanej lufy automatu.

Gra jest naprawdę niebanalna, wciąż jedna z lepszych strzelanin. Zwracaj uwagę na wypowiedzi postaci, szczególnie swej sekretarki Trixie, z którą będziesz miał co jakiś czas kontakt telefoniczny.

John Zabiyaka

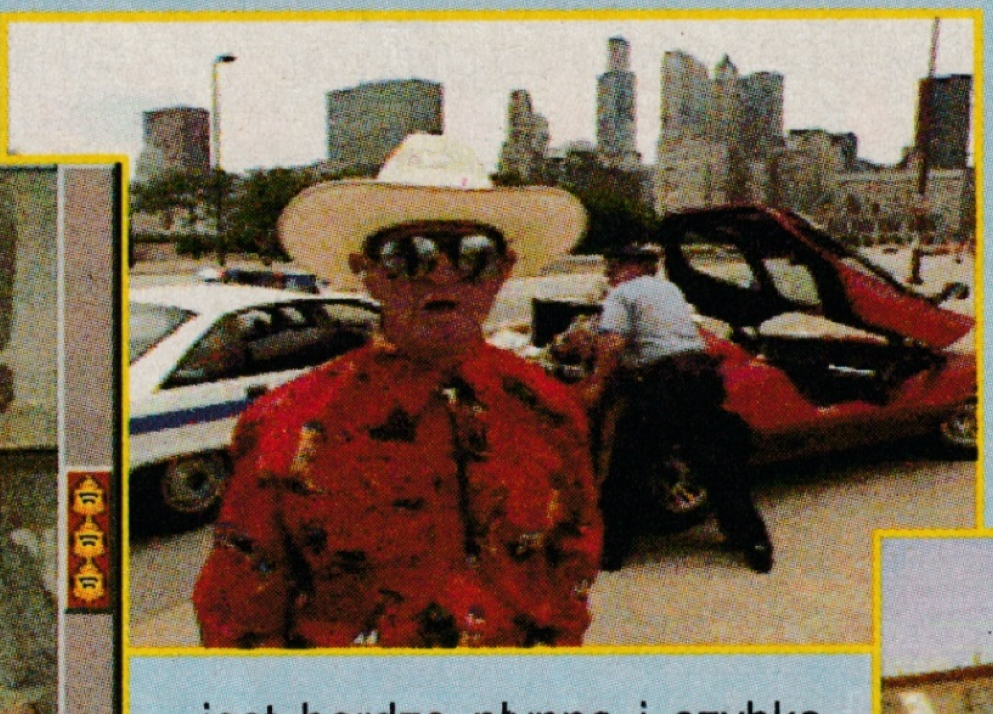
Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03





Psychobójca to właśnie ja! Fa fa fa, fafa rafa fa...







DRUG WARS

CD ROM VERSION

Mamy rzadką okazję porównać najstarszy oraz najnowszy produkt firmy AMERICAN LASER GAMES. Przez trzy lata ukazało się łącznie sześć gier, które określane są mianem „filmowych strzelanin". Pochód ten zamyka właśnie DRUG WARS – najlepiej zrealizowana i najbardziej dynamiczna ze wszystkich sześciu gier. Postęp w technikach programowania, wsparty oczywiście coraz szybszym sprzętem, pozwoliły na wyprodukowanie gry, która przy zachowaniu wielu szczegółów grafiki jest bardzo płynna i szybka. Próżno natomiast doszukiwać się wypracowanych szczegółów scenariusza czy podtekstów w wypowiedziach jak w WHO SHOT..., wszak akcja już dawno stała się najważniejszym elementem tego typu gier. Pod tym względem DRUG WARS zrealizowany jest wzorowo.

Treścią gry jest oprócz bezustannego strzelania do „bad guys", zlikwidowanie gangu narkotykowego, któremu przewodzi pewien goguś w koszuli w kwiaty. Trop wiedzie od Sierra County (stolica stanu) przez Big City (pewna amerykańska metropolia) do granicy meksykańskiej i dalej, do Ameryki Południowej, gdzie ukrywa się mafioso. Finałowa konfrontacja (na zdjęciu po lewej) nastąpi w jego rezydencji, oczywiście egzekucja bez wyroku.



Przy realizacji DRUG WARS pracowało kilkadziesiąt osób. Jest to produkcja na wielką skalę, dająca dobre efekty wizualne i dużo radości z grania. Nawet zdeklarowani przeciwnicy gier ALG patrzyli na DRUG WARS zafascynowani, przystając przy komputerze, na którym grałem.

John Zabiyaka

Dystrybutor: CD Projekt tel. (0-22) 25-07-03

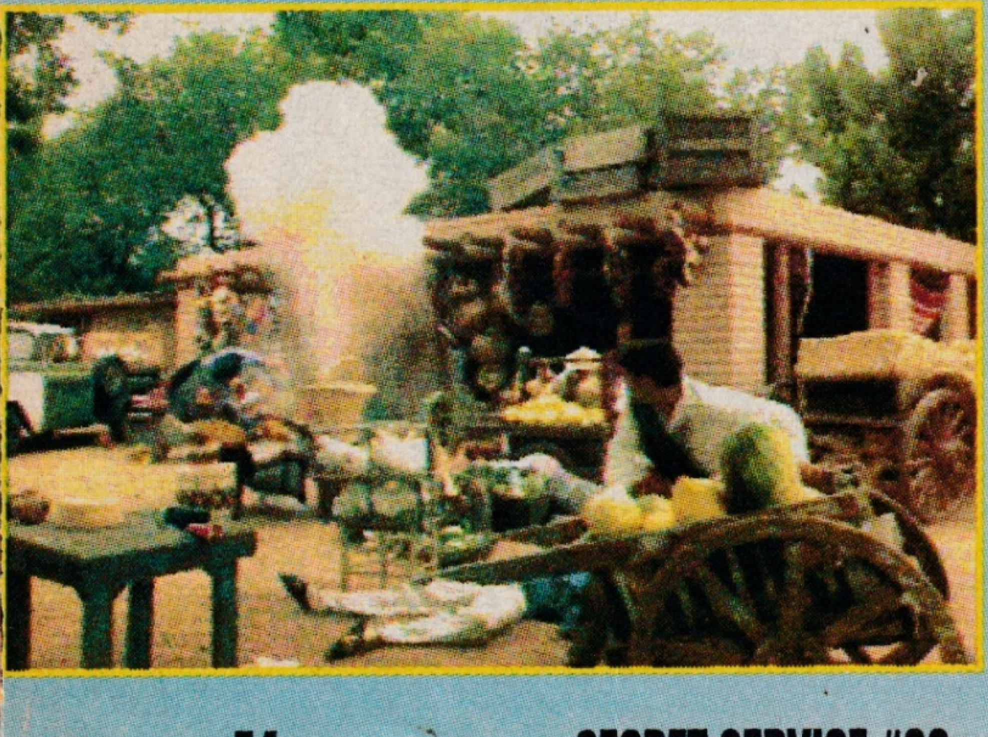
AM. LASER GAMES'94

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

STRZELANINA

95% Grafika | 90% Dźwięk | 95% Miodność | 129,- Cena w zł. zawiera VAT







W życiu każdego człowieka są chwile, gdy potrzeba szybko skorzystać z zasobów wiedzy. Sięga się wtedy do encyklopedii, która stoi na półce w każdym szanującym się domu. Ale mimo, że zawarte tam wiadomości nie dezaktualizują się, to w miarę upływu czasu każda encyklopedia staje się przestarzała, bo świat idzie szybko do przodu. Wszyscy znają też długie i uciążliwe przewracanie opasłych tomów w poszukiwaniu wiadomości.

3 x Encyklopedia

Tymczasem jeśli dobrze się rozejrzeć, wiedza leży w zasięgu ręki, a właściwie w zasięgu odtwarzacza CD-ROM.

Aby korzystać z tych prawdziwych cudów techniki, wystarczy znać język angielski, oraz oczywiście zaspokoić wymagania żarłocznego oprogramowania. Jeśli tylko sięgnąć po srebrną płytkę mieszczącą ponad 20 tomów encyklopedii, to wszystkie dotychczasowe problemy towarzyszące dostępowi do wiedzy są rozwiązane. Na płytce są poza tym rzeczy, które nigdy nie ukażą się w książce – filmy, animacje i dźwięki.

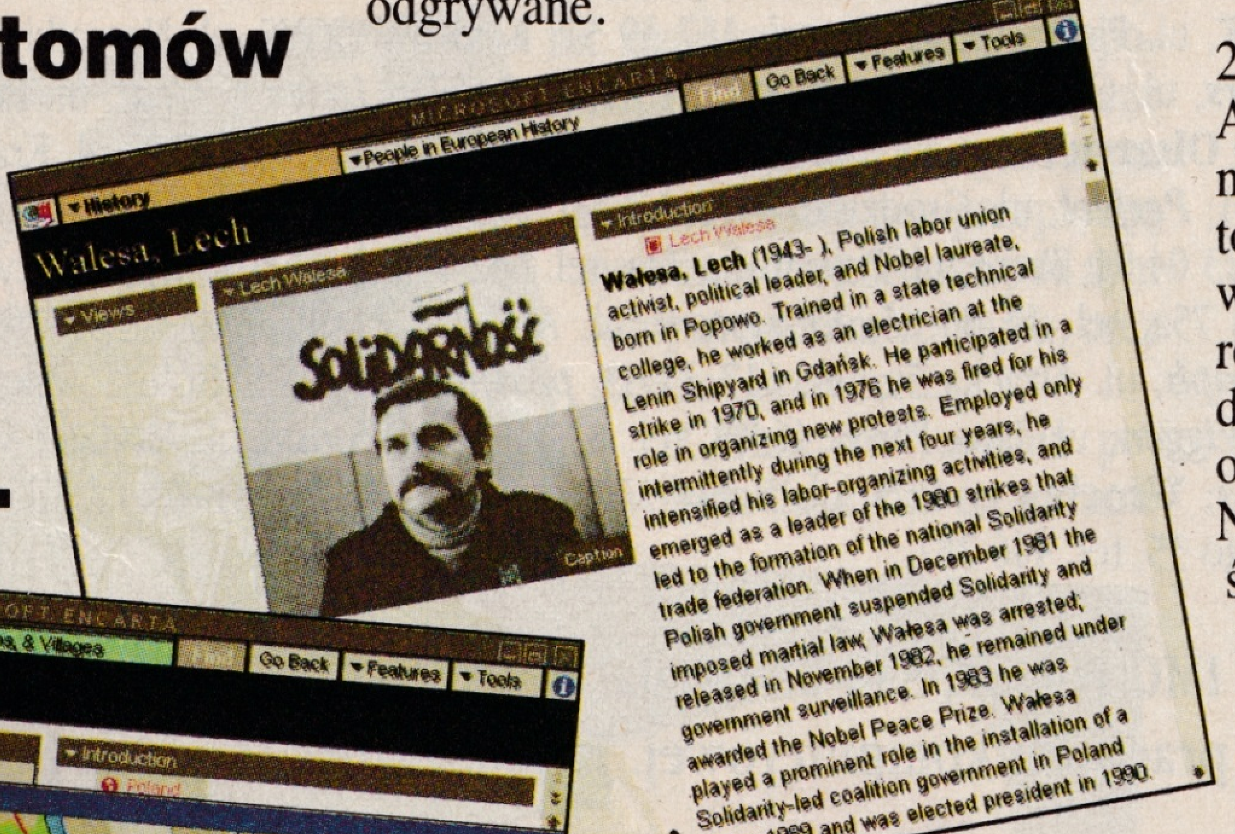
Komputerowa encyklopedia to nic innego, jak odpowiednio pogrupowane artykuły, wiadomości, ilustracje i inne dodatki, do których można się dostawać używając jednego z kilkunastu wielopoziomowych indeksów.

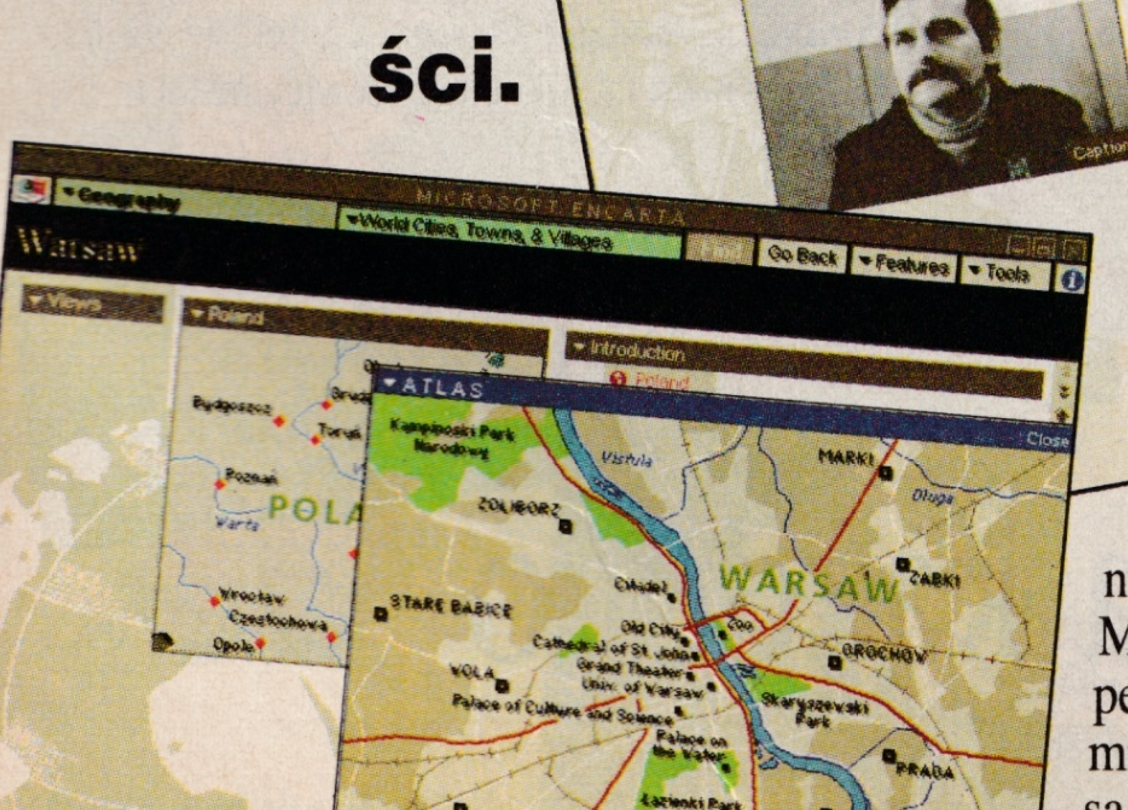
Ważniejsze kwestie w każdym artykule są wytłuszczone i można w każdej chwili wywołać szerszą informację na dany temat. Dodatkowo duża liczba atrakcji w postaci filmów, hymnów narodowych, niecodziennych odwołań czyni wiedzę zawartą w encyklopedii dużo bardziej przyswajalną, niż w tradycyjnej książce.

Oto trzy najpopularniejsze encyklopedie dla PC wydane na CD-ROM.

Microsoft Encarta'95

W środku znajduje się 26 tysięcy artykułów zgrupowanych w 94 kategoriach, 8 tysięcy zdjęć, ponad 8 godzin dzwięku i ponad 100 filmów. Ciekawostką są digitalizowane podstawowe zdania i zwroty grzecznościowe w 60 językach, takie jak „dzień dobry", „do widzenia" czy też „mam na imię Elżbieta". Można odsłuchiwać je pojedynczo lub też stworzyć listę, według której mają być odgrywane.





Microsoft Encarta'95

Znakomitym i bardzo pomocnym narzędziem jest TIMELINE. Jest to encyklopedia zrealizowana w formie wykresu; zaznaczone są na niej lata i ważniejsze daty w historii ludzkości. Wystarczy kliknąć na wybranym rysunku lub podpisie i przenosimy się do odpowiedniego rozdziału. Producent informuje, że końcowy produkt zawiera 7173 cech szczególnych, jakoś trudno to sobie wyobrazić.

Wszystkie produkty z serii MICROSOFT MULTIMEDIA są doskonale wykonane. ENCARTA nie odbiega od standardu i zachwyca swoim poziomem. Znakomicie zrealizowane są odwołania, wystarczy kliknąć na podświetlonym tekście w celu odszukania dalszych artykułów, filmów czy zdjęć.

Compton's Interactive Encyclopaedia 1995

Encyklopedia ta mieści się na jednej srebrnej płytce 26 tomów encyklopedii COMPTONA. Zawiera 23 tysiące artykułów, 7 tysięcy zdjęć, ponad 100 filmów oraz ponad 14 godzin muzyki i dźwięków. Charakteryzuje się ładnym wystrojem, wręcz zapraszającym do zabawy. Ekran podzielony jest na ramki, w których pokazują się wiadomości zawsze z tej samej dziedziny; istnieje więc szansa nie pogubienia się.

Dodatkowo na dysku znajduje się program do robienia własnych multimedialnych prezentacji, łączący dźwięki, animacje, filmy i tekst. Można przy tym korzystać z danych zawartych w encyklopedii lub też przygotować własne. Jest także prosta gra logiczna sprawdzająca wiadomości.

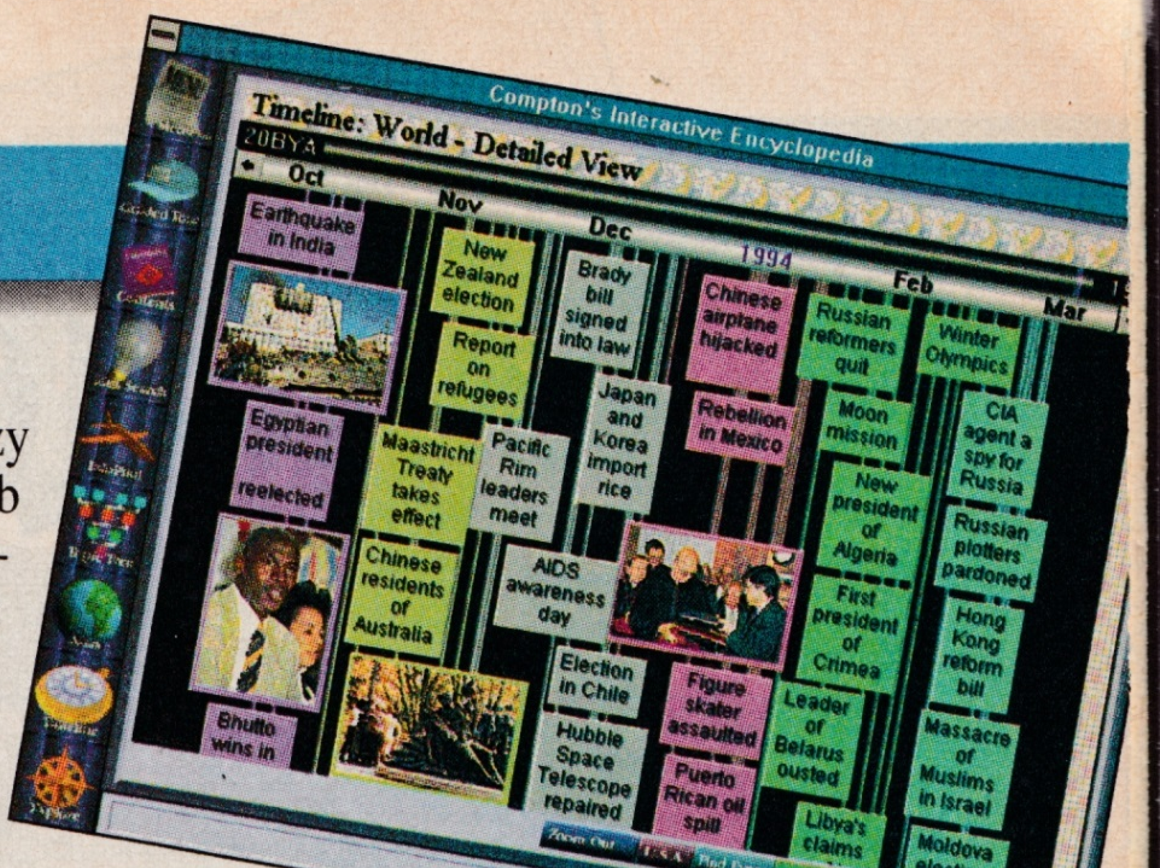
Jako narrator wystąpił Patrick Stewart, znany też jako kapitan Pickett, dowódca statku U.S.S. ENTERPRISE w filmach STAR TREK.

Compton's Encyclopaedia



Mindscape Multimedia Encyclopaedia: Grolier 1995

Producent informuje o wstukanych 21 tomach encyklopedii AMERICAN ACADEMY. Encyklopedia ta robi mniejsze wrażenie niż poprzednie, są to jednak tylko pozory. Nie ustępuje w wiadomościach, lecz w wykonaniu; robi wrażenie stworzonej z myślą o ludziach którzy wolą suche fakty od tych oprawionych w „kolorowe piórka". Najsłabszym jej punktem jest atlas świata, najmocniejszym zaś prasowe artykuły, których jest aż 33 tysiące.



Grolier's TimeLine

Podsumowanie

Nie będę ukrywał, że najbardziej podobała mi się ENCARTA. Jest prawie pod każdym względem perfekcyjna; zarówno jeśli chodzi o wykonanie jak i wiadomości. Drugie miejsce dla COMPTONA i łysego Pata Stewarda, który pojawiając się raz na jakiś czas w filmikach sugestywnie wprowadza w świat nauki. GROLIER zaś w moim odczuciu pozbawiony został przez autorów, „bajerów" i pozostał suchą skarbnicą wiedzy.

Wszystkie kompakty zapełnione są niemal w całości, zawierają bowiem ponad 640 MB danych. Na pewno warto zaiwestować w taką encyklopedię. Dzięki WINDOWS i technice OLE można łatwo kopiować i powielać dane zdjęcia czy artykuły dla swoich własnych celów. Poza tym jest to po prostu bardzo przydatna rzecz!

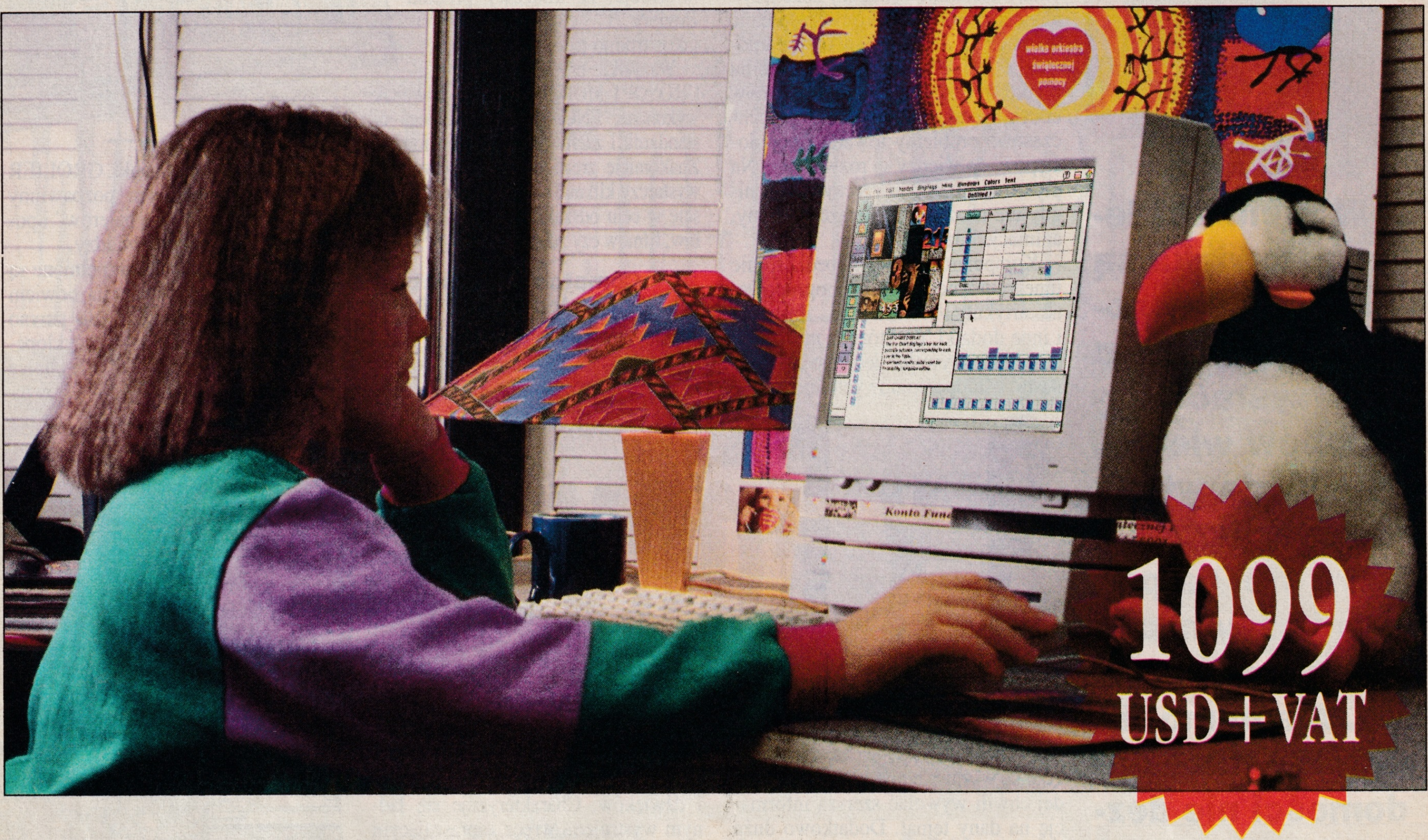
Na koniec mała refleksja... czy takie multimedialne encyklopedie zwiastują schyłek tradycyjnej książki? Wpadła mi ostatnio w ręce płytka zawierająca wszystkie dzieła sir Arthura Conan-Doyle'a (twórcy m.in. Sherlocka Holmesa) wstukane i gotowe do wydruku. Niektórych można było nawet posłuchać, czytanych przez profesjonalnych lektorów ze wspaniałym angielskim akcentem...

Marcin Kamil Górecki

Dystrybutorem opisywanych encyklopedii jest firma CD Projekt, Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. (0-22) 25-07-03

Ceny:	Encarta: 194,-
Compton's 110,-	Grolier 116,-

Zamień na Macintosha!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB ● kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) ● klawiaturę i mysz ● polski system operacyjny i polskie czcionki ● program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) ● komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela" ● 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok** *Baza*, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała** *Qumak*, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz** *Baza*, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; ***Mikrotech***, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom** *Printy Poland*, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk** *USE*, ul. Fiszera 14, tel. 47 24 51; **Gdynia** *Spartan*, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice** *ApLand*, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; *KSK*, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków** *CCNS*, ul. Nowojki 11, tel. 33 34 26; *Dexter*, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; *QMK*, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; *PC Computers*, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin** *Laser & Graf*, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź** *aRT*, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; *Focus*, ul. Zamenhofa 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn** *Inter*, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole** *EVK*, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań** *Baza*, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; *Cortland*, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; *Perfect*, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin** *USE*, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa** *Altix*, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; *Applause*, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; *Baza*, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; *Cortland*, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; *Elektroland-Poldrim*, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; *KP-system*, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; *Language & Business*, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; *MadLand*, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; *Media Graph*, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; *partners p&p*, ul. Goleszowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; *Semafic*, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; *Tacho-bis*, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; *Viggen*, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; *Wimal*, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; *Wood*, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; *4Dream-Mayday*, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław** – *CCS*, ul. Bema 17, tel. 211 666; *Printy Land*, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; *Robomatic*, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; *SEC*, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego ®

Od dłuższego już czasu na Zachodzie pojawiają się programy skierowane do najmłodszych odbiorców. Z reguły są to pięknie wydane multimedialne „książki", dzięki którym dzieci mogą uczyć się czytać, a także poznawać język i poprawną wymowę. Produkcji tego typu programów, pozornie mało skomplikowanych i łatwych w opracowaniu, podejmują się tylko nieliczne firmy.

Komputerowe baśnie





Thumbelina

Świat dzieci rządzi się prawami, które czują tylko nieliczni dorośli (np. Spielberg), a i tak często nie udaje się im trafić w gusta kilkuletniego szkraba. Wśród ostatnich uznanych multimedialnych produkcji dla dzieci dominują ostatnio firmy BRODERBUND i TIME WARNER INTERACTIVE, obecne też na polskim rynku.

Produkty Time Warner

Peter and the Wolf i Thumbelina to doskonałe przykłady takich właśnie produkcji. Są to filmowo-książkowe adaptacje dwóch bajek – „Piotruś i wilk" (prawie u nas nie znana) oraz „Calineczka" (jedna z najcudowniejszych bajek Andersena, znana także u nas). Firma TIME WARNER będąca częścią imperium WARNER BROS gości od niedawna na kompmuterowym rynku, lecz każdym swoim produktem definiuje pojęcie MULTIMEDIA na nowo.

Peter and the Wolf jest adaptacją filmu Chucka Jonesa, twórcy tak znanych postaci jak królik Bugs, kaczor Duffy czy Struś Pędziwiatr. Jako lektorzy wystąpili tak znani aktorzy jak Kirstie Alley („Północ i Południe" „I kto to mówi") i Lloyd Bridges („W samo południe", „Akademia Policyjna" „Hot Shots"). Poza książką-filmem kompakt zawiera także prostą grę zręcznościową i interaktywne spotkanie z instrumentami muzycznymi. Jako niespodziankę, w pudełku znaleźć można drugą płytkę, tym razem audio. Zawiera ona przepiękną symfonię Prokofiewa pod tym samym tytułem co bajka, oraz czytaną opowieść.

„Calineczka" została powołana do życia na ekranie przez Dona Blutha. Wytrawni gracze powinni rozpoznać to nazwisko; Mr. Bluth zaanimował kiedyś takie hity jak SPACE ACE czy DRAGON'S LAIR. Film jest naprawdę prześliczny, cała opowieść zaś jest bardziej interaktywna niż WING COMMANDER 3. Można pośpiewać sobie czytając tekst utworu wyświetlany na ekranie, pokolorować po swojemu wszystkie występujące postacie, czy zagrać w jedną z wielu logicznych i zręcznościowych gier, które zawiera bajka.



Seria Living Books

W serii „Ożywionych Książek" wydawane jest co kwartał kilka nowych pozycji, a seria ta cieszy się wielkim uznaniem. Są to napisane specjalnie dla firmy BRODERBUND opowieści-elementarze, czytane strona po stronie przez dziecięcych lektorów. Kolejne strony tej elektronicznej książki są animowane równocześnie z czytaną opowieścią. Na ekranie jest wyświetlany tekst z zaznaczeniem czytanego fragmentu – wszystko po to, by nadążając za lektorem wodzić wzrokiem po tekście, a przy tym obserwować przygody bohaterów. Produkty z serii Living Books poruszają tematy związane ze szkołą, rodziną, w atmosferze przyjaźni i otwartości. Swą treścią i formą skierowane są dla najmłodszych dzieci.

Podsumowanie

Przyznam, że z przyjemnością obejrzałem wszystkie bajki. Przed większością polskich dzieci leży niestety bariera językowa. Dla tych zaś, które się uczą języka angielskiego, bajki te stanowić mogą nieocenioną pomoc – napisane są prostym i przyjemnym językiem.

Chętnie zobaczylibyśmy wydaną na płytce CD-ROM „Starą Baśń" Ignacego Kraszewskiego. Czytaną przez Piotra Fronczewskiego lub Wiesława Drzewicza z animacjami twórców Bolka i Lolka lub Reksia... ale do tego jeszcze długa droga.

Marcin Kamil Górecki

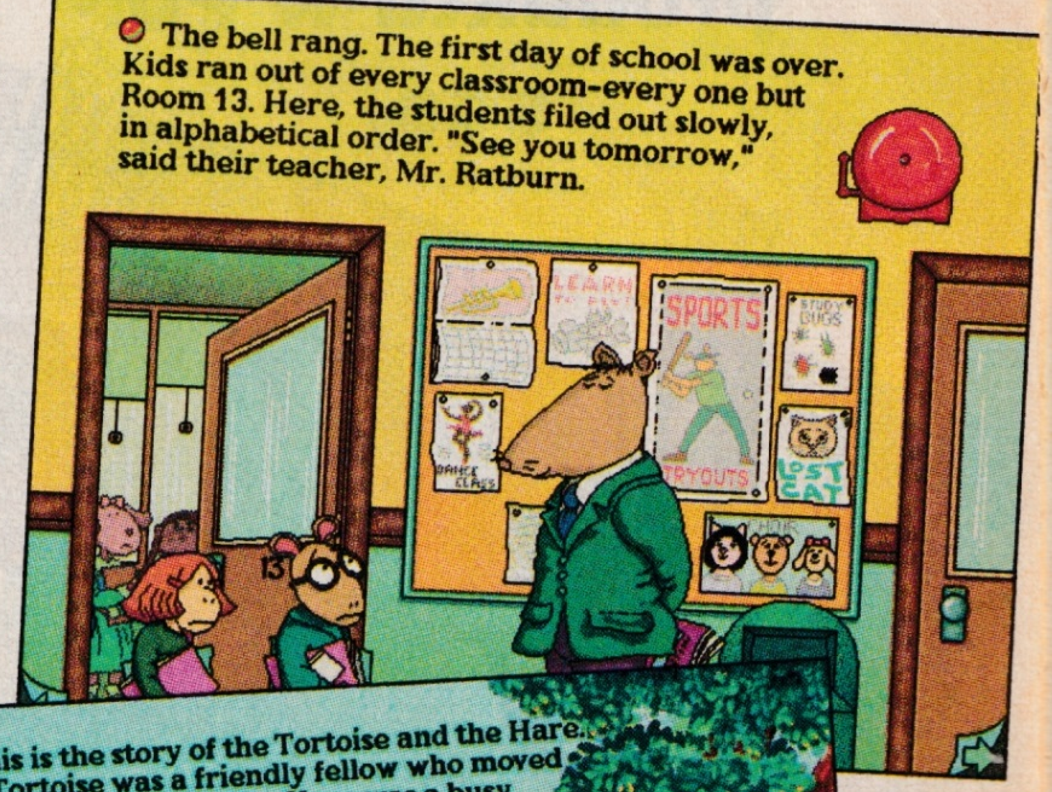
Produkty Time Warner dystrybuuje DIGITAL MULTIMEDIA GROUP (cena ok. 150 ,- zł).

Living Books w wersji PC dostępne m.in. w CD Projekt (cena ok. 80,- zł), a w wersji Macintosh – u dealerów Apple SAD.



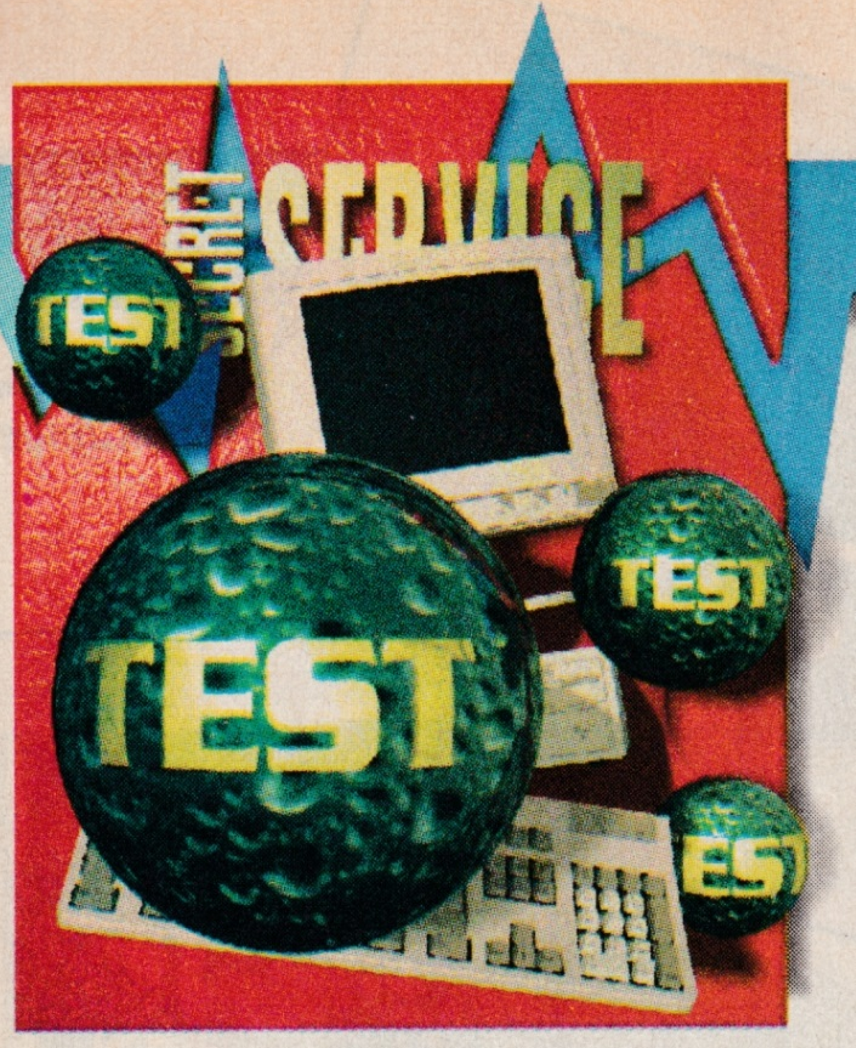


Peter and the Wolf





Living Books



Ultrasound ACE wybiela dźwięk

Kanadyjski Gravis ponownie zaatakował rynek kart dźwiękowych na PC nowym produktem. Tym razem jest to Ultrasound w wersji Lite, karta rozszerzająca, która przeznaczona jest dla posiadaczy dowolnej innej karty dźwiekowej lub szerzej, dla ekonomicznie myślących użytkowników. Redakcja otrzymała przedpremierowy egzemplarz do testowania, przed oficjalną prezentacją produktu w Polsce.

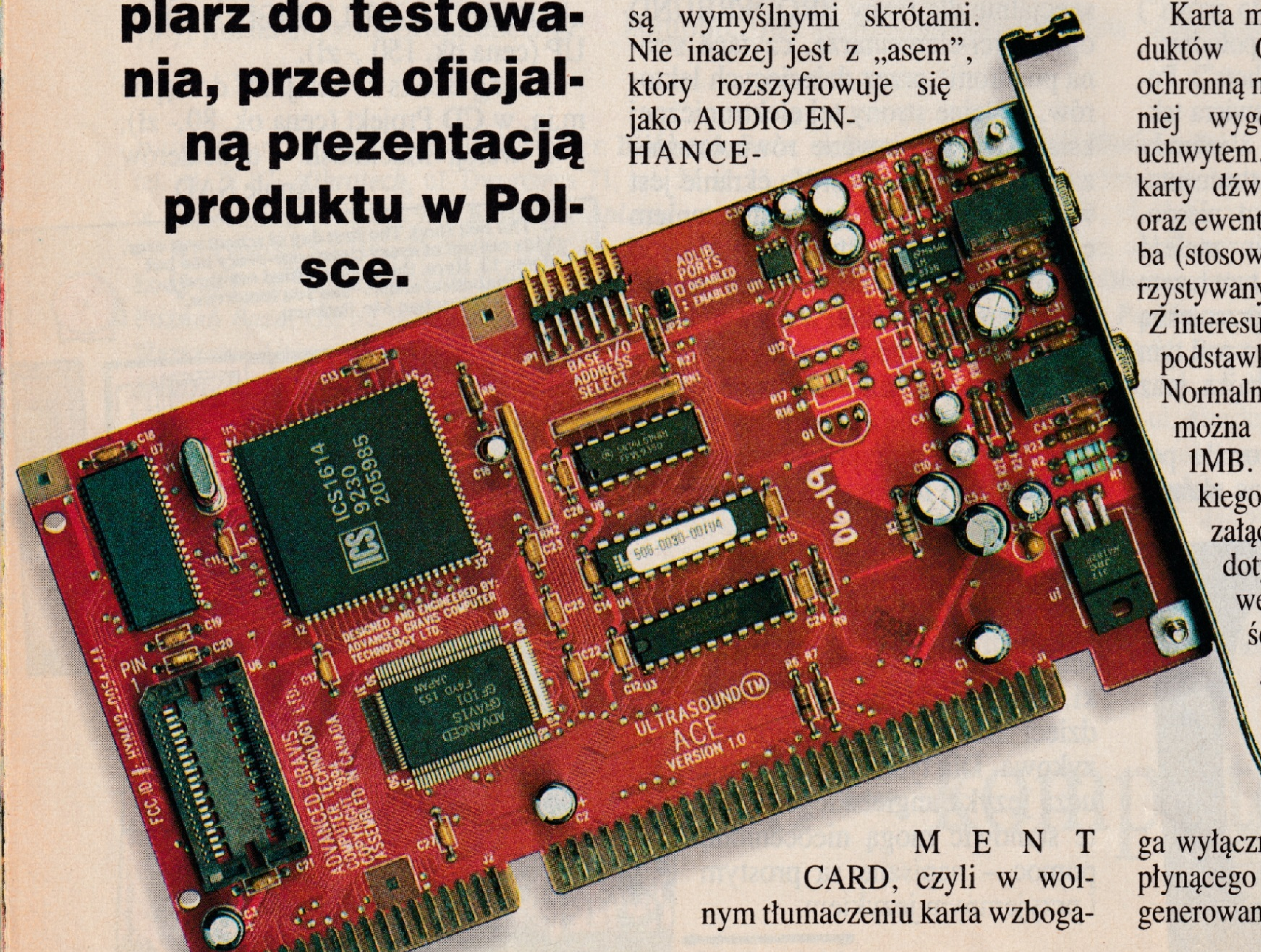
Firma Gravis jako pierwsza spopularyzowała syntezę Wave-Table na komputerach PC. Onegdaj Ultrasound był właściwie jedyną, a więc i najlepszą kartą dźwiękową wykorzystującą nową technologię. Ten czas już dawno minął, a Gravis jakby tego w ogóle nie zauważył. Nadal przyrównuje Ultrasounda do przestarzałych kart FM podczas gdy wokół roi się już od konkurencji na podobnym poziomie.

Trzeba wyraźnie powiedzieć że produkty Gravisa przestały być dla kupującego atrakcyjne ze względu na zastosowanie nowych technologii, niedostępnych nigdzie indziej. Przykładowo karta Sound Blaster AWE-32, również wykorzystująca syntezę Wave-Table, daje niezaprzeczalnie większe możliwości od flagowego produktu Gravisa, karty Ultrasound Max. Siła przebicia Gravisa tkwi natomiast w relatywnie niskiej cenie.

Co to takiego?

Nazwy nowych produktów często są wymyślnymi skrótami. Nie inaczej jest z „asem", który rozszyfrowuje się jako AUDIO ENHANCEMENT CARD, czyli w wolnym tłumaczeniu karta wzbogacająca dźwięk. Pomysł stworzenia ACE'a bazuje na prostym spostrzeżeniu. Analizy wykazały, że przeciętny użytkownik nie wykorzystuje wszystkich możliwości swojej karty dźwiękowej. Odnosi się to w szczególności do graczy, dla których istotne jest w zasadzie „tylko" dobre odgrywanie dźwięku. Można by więc odchudzić kartę nie zmieniając jej funkcjonalności dla tej grupy użytkowników.

Zgodnie z takim rozumowaniem ACE jest okrojoną wersją oryginalnego Ultrasounda, powstałą w wyniku usunięciu układu nagrywania dźwięku oraz układu MIDI (w tym gniazdo MIDI/joysticka). Cięcia te pozwoliły na znaczne obniżenie ceny. Układ generacji dźwięku pozostał nie zmieniony, udostępnia jednocześnie 32 głosy i pozwala odgrywać w stereo 16-bitową, digitalizowaną muzykę. ACE'a można więc dokupić do posiadanej karty np. Sound Blaster rozszerzając potencjał dźwiękowy komputera.



Instalacja

Karta ma charakterystyczną dla produktów Gravisa czerwoną wartwę ochronną na laminacie. Umieszczono na niej wygodne zworki z dłuższym uchwytem. Ustawia się nimi adres portu karty dźwiękowej (zakres 210h-260h) oraz ewentualnie uaktywnia port Ad Liba (stosowane jeśli ACE będzie wykorzystywany jako samodzielna karta). Z interesujących nas rzeczy jest jeszcze podstawka pod rozszerzenie pamięci. Normalnie karta ma 512KB, które można rozszerzyć maksymalnie do 1MB. ACE'a wkładamy do szerokiego slotu. Następnie podpinamy załączonym kabelkiem wyjście dotychczasowej karty dźwiękowej z wejściem ACE'a, a wyjście ACE'a do głośników. Oba gniazda są oznaczone, więc nie będzie z tym kłopotów. Zapowiadana na pudełku kompatybilność z wszystkimi innymi kartami polega wyłącznie na zmiksowaniu dźwięku płynącego ze starej karty z dźwiękiem generowanym przez ACE'a.

Tutaj mała uwaga dla używających ACE'a jako rozszerzenia do istniejącej karty dźwiękowej. Jeśli używasz osobnej karty interfejsu do CD-ROM'u, to powinieneś się zdecydować raczej na zakup karty zintegrowanej, takiej jak Ultrasound Max. Dobrze jest się trzymać zasady zostawiania na wszelki wypadek przynajmniej jednego wolnego slotu.

Podsumowanie

Z uwagi na sposób konstrukcji, ACE'a obsługuje się dokładnie tak samo jak Ultrasounda. Będą na nim działać wszytkie dotychczasowe gry, dema i oprogramowanie użytkowe do odgrywania muzyki. Zależność ta jest tak ścisła, że nawet programy firmowe załączone na dyskietkach są żywcem wzięte z pakietu instalacyjnego Ultrasounda. Testowana przez nas wersja nie jest jeszcze wersją handlową, może się więc to zmienić.

ACE, jako tania karta dźwiękowa z syntezą Wave-Table, wypełni istotną lukę na rynku. Jest to pozycja godna polecenia wszystkim fanom gier komputerowych. Gravis udowodnił, że dobry niekoniecznie musi znaczyć bardzo drogi.

Jacek Marczewski

W pudełku:
- karta Advanced Gravis Ultrasound ACE
- oprogramowanie użytkowe pod DOS i Windows (5 dyskietek 3.5")
- 100MB programów demonstracyjnych (1 kompakt)
- kabelek audio
- 2 podręczniki

Wymagania sprzętowe:
- procesor 386 lub lepszy
- MS DOS wersja 5.0 lub późniejsza
- 9 MB wolnego miejsca na twardym dysku

Kartę sprzedawać będzie wyłączny dystrybutor produktów Advanced Gravis na Polskę:
PMC – Personal Multimedia Computers, Warszawa, ul. Emilii Plater 47, tel. (0-22) 26-18-89
Cena: 129$ + VAT tj. ok. 380,- zł

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

Zapraszamy!

wszystkich naszych obecnych i przyszłych klientów na targi „PlayBox” w Katowickim „Spodku” od 31.03.95 do 2.04.95

oraz na targi „Multimedia” („Infosystem”) w Poznaniu od 10.04.95 do 13.04.95

Amiga

- **ALADDIN (A1200) hit! 79.00**
- AMERICAN POKER hazardowa 18lat..9.00
- **AMITEKST PRO 38.50**
- **ARABIAN NIGHTS 23.00**
- **BATTLESTORM strzelanina 19.00**
- BANSHEE (A1200) strzelanina 52.00
- BODY BLOWS 24.00
- BRUTAL FOOTBALL sportowa 39.00
- BRUTAL FOOTBALL (A1200) sport .44.00
- BURNTIME strategia 61.00
- **CO DO GROSZA monopoly 25.00**
- **CRAZY CARS II wyścigi 19.00**
- **DAN WILDER przygodowa 25.00**
- **DOMAN ....wkrótce**
- **DRAGONSTONE roleplaying 49.50**
- **EKSPERYMENT DELFIN 33.00**
- **FOOTBALL GLORY piłka nożna 46.00**
- **FOOTBALL GLORY piłka nożna (A1200) ..49.50**
- FRANKO bijatyka 23.50
- GIEŁDA ŚWIATOWA ekonomiczna ...19.50
- HEIMDALL 2 przygodowa 57.00
- HEIMDALL 2 (A1200) przygodowa .61.00
- JAGUAR XJ220 samochodowa 27.00
- **JUNGLE STRIKE 78.00**
- **JURAJSKI SEN zręcznościowa 21.00**
- **KRĘTACZ 16.00**
- KAJKO I KOKOSZ przygodowa 38.00
- LAST SOLDIER labiryntowa 18.00
- **LAMBORGHINI 42.00**
- **LION KING (A1200) hit! 79.00**
- MAGICZNA KSIĘGA przygodowa ...23.50
- **MANCHESTER PREMIER LEAGUE ..41.00**
- **MORTAL KOMBAT 2 hit! ....wkrótce**
- **PINKIE zręcznościowa 38.00**
- **POLE WALKI 21.00**
- **ROBINSON REQUIEM przygodowa 52.00**
- **ROBINSON REQUIEM (A1200) 57.00**
- ROOSTER zręcznościowa 13.50
- ROOSTER 2 zręcznościowa 18.00
- SABRE TEAM komandosi 39.00
- SABRE TEAM (A1200) 46.00
- **SHADOWORLDS 23.00**
- **SHAQ FU 86.00**
- **SKELETON KREW (A1200) zręczn. 52.00**
- SKY HIGH STUNTMAN zręcznośč ...21.50
- SOCCER KID zręcznościowa 41.00
- SOCCER KID (A1200) 46.00
- STREET HASSLE bijatyka 11.00
- **TAEKWONDO MASTER ....wkrótce**
- **TFX (A1200) symulator ....wkrótce**
- THEME PARK (A1200) 78.00
- TRAPS'N'TREASURES przygodowa..39.00
- UNIVERSE przygodowa 58.00
- WOLFCHILD zręcznościowa 27.00
- **XENON 2 ....14.50**
- **ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ 25.00**

IBM PC

- **7 DNI, 7 NOCY ....wkrótce**
- **ALADDIN hit! 79.00**
- **ALONE IN THE DARK 1 i 2 ....wkrótce**
- ARNIE 2 komandos 23.50
- **BATTLESTORM strzelanina 19.00**
- **BC RACERS 52.00**
- **BIG RED ADVENTURE przygodowa 69.00**
- **BURNTIME strategiczna 64.00**
- BRUTAL FOOTBALL sportowa 44.00
- CORRIDOR 7 doom-podobna 64.00
- **CRAZY CARS 2 wyścigi 19.00**
- **F-14 FLEET DEFENDER symulator .103.00**
- **FIFA SOCCER piłka nożna 61.00**
- GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi ...47.00
- HAND OF FATE (PL) przygodowa ..78.00
- **HANNIBAL (PL) 46.00**
- HEIMDALL 2 przygodowa 57.00
- **HISTORIA 19.50**
- IMPERIUM GALACTICA strateg. 19.00
- **INFERNO ....wkrótce**
- JANOSIK zręcznościowa 11.00
- **JAMES POND 2 ....14.50**
- **JAZZ JACK RABBIT 36.50**
- **LAMBORGHINI auto moto 42.00**
- LOW BLOW boks 39.00
- **LION KING hit! 79.00**
- **MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza ..46.00**
- MATEMATYKA kl. III-IV 19.50
- **MORTAL KOMBAT 2 hit! ....wkrótce**
- **ONE MUST FALL 49.00**
- **ORTOGRAFIA edukacyjna 19.50**
- **OSADNICY 26.00**
- **PACIFIC STRIKE symulator 91.00**
- **RAMON'S SPELL ....wkrótce**
- **RICK DANGEROUS 2 ....14.50**
- **ROBINSON REQUIEM przygodowa 57.00**
- SABRE TEAM komandosi 46.00
- **SHADOWORLDS 23.00**
- **SOŁTYS 26.00**
- SOCCER KID zręcznościowa 46.00
- **SPY MASTER labirynt 23.50**
- STREET FIGHTER 2 bijatyka 33.00
- **SUBWAR 2050 łódź podwodna 79.00**
- SURF NINJAS karate 28.00
- SYNDICATE (PL) strategiczna 69.00
- **SYSTEM SHOCK (PL) RPG 103.00**
- **TEENAGENT 48.00**
- **THEME PARK ekonomiczna 79.00**
- **UNCOVER IT arkanoid 18 lat 23.50**
- **UNIVERSE przygodowa 58.00**
- UTOPIA strategiczna 35.00
- **TFX symulator 135.00**
- QUARANTINE symulator 77.00
- WING COMMANDER ARMADA symulator ..78.00
- **XENON 2 ....14.50**
- ZOOL 2 zręcznościowa 51.00
- ŻMIJA 19.50

PRZEDSTAWIONE TYTUŁY TO NIEWIELKA CZĘŚĆ NASZEJ OFERTY. KOMPLETNY KATALOG Z OPISAMI I CENAMI WYSYŁAMY GRATIS

IBM PC CD-ROM

- **7th GUEST przygodowa 70.00**
- **ALONE IN THE DARK 1, 2, 3 ....wkrótce**
- **BC RACERS 60.00**
- BIG RED ADVENTURE 69.00
- BURNTIME strategiczna 69.00
- **COMMANDER BLOOD 105.00**
- **CRIME PATROL 2 ....125.00**
- **CYBERIA 165.00**
- CYBERWAR (4 CD) 220.00
- **CYCLEMANIA 185.00**
- DAWN PATROL symulator 120.00
- **DESCENT 165.00**
- DRAGON LORE przygodowa 200.00
- CRIME PATROL 120.00
- **ENCORE (3 gry) 69.00**
- **ECSTATICA przygodowa 78.00**
- GABRIEL KNIGHT przygodowa 105.00
- **GROLIER'S ENCYCLOPAEDIA 115.00**
- **FORTRESS OF DR. RADIAKI 160.00**
- HEIMDALL 2 przygodowa 69.50
- **INFERNO symulacja 160.00**
- **LITTLE BIG ADVENTURE 103.00**
- MAD DOG McCREE film-strzel. 85.00
- MAD DOG 2 film-strzelanina 90.00
- MAGIC CARPET przygodowa 103.00
- MEGARACE wyścigi 55.00
- **MICROSOFT ENCARTA'95 ....195.00**
- MORTAL KOMBAT 2 hit! ....wkrótce
- **MYST przygodowa 140.00**
- **QUARANTINE 79.50**
- REBEL ASSAULT gwiezdne wojny 105.00
- **RISE OF THE ROBOTS walki robotów 195.00**
- **SPACE PIRATES film 120.00**
- SYNDICATE strategiczna 69.00
- SYSTEM SHOCK role playing 103.00
- **TFX symulator 165.00**
- THEME PARK ekonomiczna 79.00
- **UNDER A KILLING MOON int. film ...220.00**
- WHO SHOT JOHNNY ROCK film 70.00
- **WING COMMANDER 3 (4 CD) 180.00**
- **WORLD ATLAS 5.0 ....73.00**

Amiga CD32

- **ALFRED CHICKEN 39.00**
- ALIEN BREED TOWER ASSAULT ..79.50
- ARABIAN NIGHTS zręcznościowa ..50.00
- ARCADE POOL 52.00
- **BANSHEE strzelanina 57.00**
- **BATTLE CHESS 48.00**
- **BRUTAL FOOTBALL 46.00**
- BUBBA 'N' STICK zręcznościowa ...38.00
- CANON FODDER zręcznościowa .120.00
- **CASTLES 2 ....48.00**
- **CHAOS ENGINE strzelanina 56.00**
- CHUCK ROCK zręcznościowa 38.00
- CHUCK ROCK 2 zręcznościowa 38.00
- DEFENDER OF THE CROWN 2 ....70.00
- **DRAGONSTONE roleplaying 57.00**
- **FIELDS OF GLORY 120.00**
- FIRE FORCE komandosi 39.00
- FLY HARDER strzelanina 50.00
- HEIMDALL 2 przygodowa 62.00
- **JAMES POND 3 ....51.00**
- JOHN BARNESS FOOTBALL 50.00
- LOST VIKINGS zręcznościowa 48.00
- MICROCOSM 145.00
- PREMIERE zręcznościowa 38.00
- **PGA TOUR GOLF 102.00**
- **RISE OF THE ROBOTS walki 155.00**
- **SABRE TEAM 62.00**
- **SENSIBLE SOCCER 56.00**
- **SLEEPWALKER 50.00**
- **SOCCER KID 62.00**
- **SUPER STARDUST 74.50**
- SURF NINJAS karate 52.00
- TOTAL CARNAGE strzelanina 39.00
- **UFO: ENEMY UNKNOWN 130.00**
- **UNIVERSE przygodowa 62.00**
- **WILD CUP SOCCER 50.00**
- WHALE'S VOYAGE przygodowa 52.00
- ZOOL 59.00

Atari XL/XE

- ALFA BOOT tekstowa 6.00
- AROUND THE PLANET 6.00
- CRYPTS OF EGYPT labirynt 6.00
- DEATHLAND labirynt 6.00
- INNY ŚWIAT przygodowa 6.00
- LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa ..6.00
- MOSCOW 1993 strategiczna 6.00
- MOUNTAIN BIKE rowery 6.00
- SEXQUIX 5.50
- SIDEWINDER zręcznościowa 6.00
- STARBALL zręcznościowa 6.00
- ŚWIAT OLKIEGO labirynt 6.00
- TEACHER KILLER tekstowa 6.00

Commodore 64

- DROID strzelanina 5.00
- KACPER przygodowa 5.50
- KOLONY strategia 5.00
- ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna ..5.50
- RALLY SIMULATOR wyścigi 5.50
- ROCK STAR manager 9.00
- RODEO GAMES sportowa 6.00
- SHE VAMPIRES 5.50
- SOCCER CHALLENGE 5.50
- STEIGER 5.50
- THEATRE EUROPE 5.50
- VIXEN 5.50
- WŁADCA strategiczna 5.00

TŁUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI ♦ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYŚLIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA ♦ PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE ♦ ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (d/JÓŹWIAKA) OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 ♦ PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ. DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE ♦ POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU ♦

SAVEGAMER

Z przykrością oznajmiam, że z powodu nacisków czynników wyższych oraz rozmaitych insynuacji, podejrzeń i pomówień rubryka ta ulega na czas nieokreślony zawieszeniu!

Podle działania naszych wrogów, wspierane przez nie wymienione z nazwy (przecież każdy chce żyć) instytucje, niestety okazały się skuteczne. W związku z likwidacją tego działu serdecznie dziękuję wszystkim czytelnikom za stosy poprawek, a także za różnego rodzaju uwagi i pomysły. Mimo zamknięcia tej rubryki nie ustawajcie w doskonaleniu swoich umiejętności, bo lepsze czasy na pewno nadejdą!

Andriej Buzow

COLONIZATION

Wszystkie poprawki wprowadzamy do pliku COLONYxx.SAV. Bieżący rok zapisany jest pod offsetem 1Ah (2 bajty). Ilość złota zapisana jest 21715 bajtów od KOŃCA pliku i zajmuje 2 bajty. Informacje o każdym z miast mają rozmiar 202 bajtów. Aby dokonać zmian wystarczy odnaleźć nazwę miasta i wybrać odpowiednie przesunięcie (liczone względem pierwszej litery nazwy)

Przesunięcie	Znaczenie
-2d	Współrzędna X położenia miasta
-1d	Współrzędna Y położenia miasta
0d	Nazwa miasta
29d	Liczba mieszkańców (Max. 32)
30–61d	Obowiązki mieszkańców

Można wykorzystywać kody profesji od 00h do 11h oraz
13h – Teacher
62–93d Zawody mieszkańców
00h – Expert Farmers
01h – Master Sugar Planters
02h – Master Cotton Planters
03h – Master Tobacco Planters
04h – Expert Fur Trappers
05h – Expert Lumberjacks
06h – Expert Ore Miners
07h – Expert Silver Miners
08h – Expert Fishermen
09h – Master Distillers
0Ah – Master Weavers
0Bh – Master Tobacconists
0Ch – Master Fur Traders
0Dh – Master Carpenters
0Eh – Master Blacksmiths
0Fh – Master Gunsmiths
10h – Firebrand Preachers
11h – Elder Statesmen
14h – Hardy Pioneers
15h – Veteran Soldiers
16h – Seasoned Scouts
18h – Jesuit Missionares
19h – Indentured Servants
1Ah — Petty Criminals
1Bh – Indian Converts
1Ch – Free Colonists
144d Hammers (2 bajty)
152d Food (2 bajty)
154d Sugar (2 bajty)
156d Tobacco (2 bajty)
158d Cotton (2 bajty)
160d Furs (2 bajty)
162d Lumber (2 bajty)
164d Ore (2 bajty)
166d Silver (2 bajty)
168d Horses (2 bajty)
170d Rum (2 bajty)
172d Cigars (2 bajty)
174d Cloth (2 bajty)
176d Coats (2 bajty)
178d Trade Goods (2 bajty)
180d Tools (2 bajty)
182d Muskets (2 bajty)

Ponadto pod przesunięcie 130d należy wpisać FFh, pod 131d – F3h, pod 132d – FFh, pod 133d – 3Fh, pod 134d – FFh, pod 135d – 03h co wyczaruje wszystkie budowle.

PIRATES (PC)

Zmian dokonujemy w pliku PIRATESx.SAV

Offset	Znaczenie
392d	Ilość statków (max. 8)
238d–240d	Stan własnego konta
242d–244d	Ilość akrów ziemi
246d–247d	Ilość złota u kupca
111d	Tytuły hiszpańskie
	00h – Letter of marque
	01h – Ensign
	02h – Captain
	03h – Major
	04h – Colonel
	05h – Admiral
	06h – Baron
	07h – Count
	08h – Markiz
	09h — Duke
112d	Tytuły angielskie
113d	Tytuły francuskie
114d	Tytuły holenderskie
118d	Stan cywilny
	00h – Kawaler
	01h – Żonaty
416d–423d	Stan i rodzaj statku

Za stan statku odpowiadają cztery starsze bity (0h – sprawny, 1h – zniszczone żagle, 2h – zniszczony maszt, 3h – przeciek kadłuba). Cztery młodsze bity określają typ statku (0h – pinnace, 1h – sloop, 2h – barka, 3h – cargo fluyt, 4h – merchmant, 5h – fast galleon lub frigate (od 1660 r.), 6h – war galleon, 7h – galleon). Dla przykładu wpisanie pod offset 416d wartości 17h zastąpi pierwszy statek galleonem ze zniszczonymi żaglami.

Poza tym offsety 578d, 580d, 582d, 586d i pobliskie odpowiadają za mapę skarbów.

Jurek,Szczecin

NYET 3

Zmian dokonujemy w pliku GAMEx.SAV. Pod offset 10370d należy wpisać 514Dh i kłopotów z kasą mieć już nie będziesz.

Trąbka, Tychy

STEEL THUNDER (C-64)

Wszystkie dane zapisane są w pliku TJL. Należy odnaleźć swoją ksywę w pliku. 14 bajtów za pierwszą literą wpisany jest twój stopień, 15 – medale (2 bajty), 17 – liczba wykonanych misji (2 bajty), 23 – rany jakie odniosłeś (2 bajty), 25 – ilość straconych czołgów (2 bajty), 27 – długość służby (2 bajty), 29 ilość punktów (12 bajtów).

Secam, Gdańsk

OIL IMPERIUM (C-64)

Po uruchomieniu poniższego programu wczytaj plik GAME.SC i przejdź do monitora (np. Action Replay). Pożądaną ilość pieniędzy wpisz pod offset 130Fh (4 bajty) i nagraj plik poleceniem S "GAME.SC",08,0400,5B0A.

```
10 POKE 56334,0:POKE 1,51
20 FOR I=53248 TO 57343:POKE (I+4096),PEEK(I):NEXT I
30 POKE 1,55:POKE 56334,1
40 POKE 648,204: POKE 53272,58
50 POKE 56576,PEEK ((56576) AND 252)
```

Marcinus, Pułtusk

LEGEND (PC)

Zmian dokonujemy w pliku *.SAV.

Postać	Pieniądze	Przedmioty
Pierwsza	46h–48h	2Ah–39h
Druga	C6h–C8h	AAh–B9h
Trzecia	146h–148h	12Ah–139h
Czwarta	1C6h–1C8h	1AAh–1B9h

Żeby mieć dużo kasy wystarczy wpisać pod odpowiednie offsety wartość FFh. Kody przedmiotów w tabeli.

Marcin Szkudlarek, Pleszew

F-15 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku HALLFAME.

Pod offset 30d wpisujemy 06h, a pod 31d – 1Fh co daje najwyższą rangę i pierś pełną medali.

CENTURION (PC)

W pliku x.CSV odnajdujemy nazwę jednego z legionów. 14 bajtów za pierwszą literą nazwy znajduje się typ legionu (2 bajty – 0000h – Inf;0001h – Cav; 0101h – Army), 6 bajtów za pierwszą literą – ilość piechoty (2 bajty – nie przekrocz wartości maksymalnych), a 8 baj-

LEGEND					
	1Bh Crystal Boots	36h Amber Ring	51h Death Blade	6Ch Amber Wand	96h Moon Crystal
01h Helm	1Ch Cloud Boots	37h Gauntlets	52h Arcane Sword	6Dh Moon Wand	97h Chaos Crystal
02h Golden Helm	1Dh Leather Buckler	38h Chaos Gauntlets	53h Doom Blade	6Eh Cloud Wand	98h Dragon Crystal
03h Frost Helm	1Eh Buckler	39h Serpent Ring	54h Blood Axe	6Fh Dragon Wand	99h–9Ch Corpse (kolejnych postaci)
04h Mithril Helm	1Fh Arc Shield	3Ah Cloud Ring	55h Vorpal Blade	70h Serpent Wand	
05h Blood Helm	20h Battle Bane	3Bh Dragon Ring	56h Slugger	71h Sun Wand	9Dh Serpent Potion
06h Cloud Helm	21h Iron Shield	3Ch Blood Ring	57h Crystal Blade	72h Crystal Wand	9Eh Power Potion
07h Angel Helm	22h Golden Shield	3Dh Sun Ring	58h Ancient Staff	73h–82h Scroll	9Fh Cloud Potion
08h Dragon Helm	23h Bane Shield	3Eh Stealth Ring	59h Mystic Axe	83h Cravern Image	A0h Moon Potion
09h Holy Helm	24h Dragon Shield	3Fh Moon Ring	5Ah Mystic Sword	84h Holy Relic	A1h Amber Potion
0Ah Winged Helm	25h War Shield	40h Mithril Gloves	5Bh Mystic Dagger	85h Skull Key	A2h Serpent Potion
0Bh Serpent Helm	26h Serpent Shield	41h Battle Gloves	5Ch Mystic Staff	86h Iron Key	A3h Hero Potion
0Ch Hero Helm	27h Heron Shield	42h Dagger	5Dh Bag of Bat Wings	87h Bronze Key	A4h Golden Potion
0Dh War Helm	28h Robes	43h Short Sword	5Eh Bag of Gold	88h Silver Key	A5h Serpent Potion
0Eh Doom Helm	29h Leathers	44h Staff	5Fh Bag of Sulphur	89h Gold Key	A6h Bronze Potion
0Fh Chaos Helm	2Ah Chain Mail	45h Broad Sword	60h Bag of Roots	8Ah Diamond Key	A7h Dragon Potion
10h Death Helm	2Bh Plate Mail	46h Mithril Dagger	61h Bag of Crystals	8Bh Crystal Key	A8h Serpent Potion
11h Sun Amulet	2Ch Bracers	47h Battle Staff	62h Bag of Venom Sacs	8Ch Azure Key	A9h Horn
12h Moon Amulet	2Dh Mithril Chain	48h Battle Axe	63h Bag of Ugly Teeth	8Dh Emerald Key	AAh Lyre
13h Serpent Amulet	2Eh Arcane Bracers	49h Mithril Blade	64h Bag of Berries	8Eh Ruby Key	ABh Mandolin
14h Amber Amulet	2Fh Mithril Plate	4Ah Mithril Sword	65h Bag of Fiery Claws	8Fh Topaz Key	ACh Harmonic Lyre
15h Dragon Amulet	30h Stealth Bracers	4Bh Mithril Axe	66h Amber Staff	90h Ornate Key	ADh Crystal Mandolin
16h Cloud Amulet	31h Blood Leathers	4Ch Blood Axe	67h Moon Staff	91h Dark Key	AEh Diamond Horn
17h Leather Boots	32h Crystal Chain	4Dh Heron Blade	68h Crystal Staff	92h Moon Key	AFh Battle Horn
18h Iron Boots	33h Crystal Plate	4Eh Hero Staff	69h Serpent Staff	93h UnKey	B0h Arcane Mandolin
19h Elf Boots	34h Holy Crystal	4Fh Death Axe	6Ah Sun Staff	94h Permit	B1h Angel Harp
1Ah Golden Boots	35h Leather Gloves	50h Stealth Blade	6Bh Dragon Staff	95h Serpent Crystal	B2h Mixing Bowl

SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

tów – ilość kawalerii (2 bajty – nie przekrocz maksymalnej wartości).

EYE OF THE BEHOLDER (PC)

W pliku EOBDATA.SAV odnajdujemy imię postaci. Przesunięcie liczone jest od początku imienia bohatera.

Przesunięcie	Znaczenie
11d	STRENGHT (4 bajty)
15d	INTELIGENCE (2 bajty)
17d	WISDOM (2 bajty)
19d	DEXTERITY (2 bajty)
21d	CONSTITUTION (2 bajty)
23d	CHARISMA (2 bajty)
25d	Maximum HP
26d	Aktualne HP
27d	ARMOR CLASS
34d	LEVEL
37d	EXPERIENCE (3 bajty).

UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

33d LEVEL 2
37d EXPERIENCE 2 (3 bajty)
35d LEVEL 1
41d EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Ponadto od 123 bajtu za pierwszą literą imienia postaci zapisana jest zawartość plecaka – 14 pozycji po 2 bajty każda. Kody przedmiotów podane są w tabeli poniżej.

EYE OF BEHOLDER 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku EOBDATAx.SAV. Przesunięcie liczone jest od pierwszej litery imienia bohatera.

Przesunięcie Znaczenie
12d STRENGHT (4 bajty)
16d INTELIGENCE (2 bajty)
18d WISDOM (2 bajty)
20d DEXTERITY (2 bajty)
22d CONSTITUTION (2 bajty)
24d CHARISMA (2 bajty)
26d Maximum HP (2 bajty)
28d Aktualne HP (2 bajty)
30d ARMOR CLASS
37d LEVEL
40d EXPERIENCE (3 bajty).

UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

38d LEVEL 2
44d EXPERIENCE 2 (3 bajty)
37d LEVEL 1
40d EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Neevor, Tomaszów Lubelski

LANDS OF LORE

W save, na offsecie 1113 (hex 459) zapisana jest informacja o ilości twego złota. Wystarczy wpisać tam liczbę 6A0F (zaczynając od pozycji 1113), by uzyskać 4000 sztuk złota.

Wojciech Pisula

SIMCITY 2000

W momencie gdy zabraknie ci pieniędzy nagraj grę i do save wejdź przy pomocy dowolnego DISK EDITORa. W offsecie 39 (hex 27) zmień zawartość z 00 02 42 20 na 7F 02 FF FF. Masz teraz 2.000.000.000 $. Na jakiś czas powinno wystarczyć.

Piotr Frąckowiak



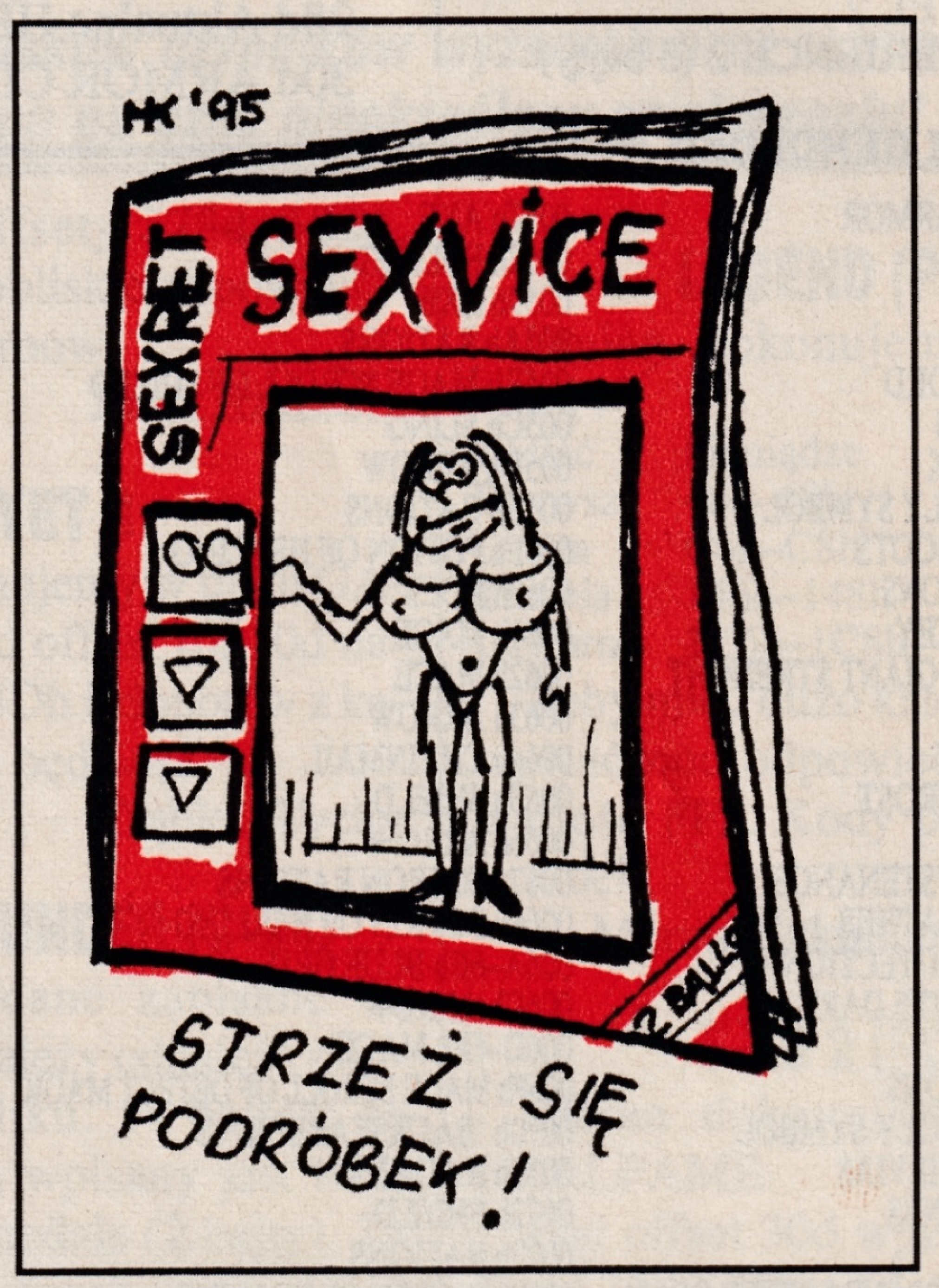
EYE OF THE BEHOLDER

0001h LEATHER ARMOR
0002h ROBE
0003h STAFF
0004h DAGGER
0005h SHORT SWORD
0006h LOCKPICKS
0007h SPELLBOOK
0008h CLERIC HOLY SYMBOL
0009h LEATHER BOOTS
000Ah IRON RATIONS
0011h JEWELED KEY
0012h POTION OF GIANT STRENGHT
0013h BLUE GEM
0014h SKULL KEY
0015h WAND OF FROST
0016h SCROLL
0017h RING OF SUSTENANCE
0018h RING OF FEATHER
0019h RING OF PROTECTION +2
001Ah ADAMANTITE DART +5
001B–1Dh SCROLL
001Eh IRON RATIONS
001Fh PALADIN HOLY SYMBOL
0020h WAND OF SILVIAS
0021h DWARF BONES
0022h KEY
0023h COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
0024h AXE
0025h DAGGER
0026h DART
0027h ADAMANTITE DART +4
0028h HALBERD
0029h CHAINMAIL
002Ah HELMET
002Bh DWARF HELMET
002Ch SILVER KEY
002Dh ADAMANTITE LONG SWORD +1
002Eh MACE
002Fh CURSED LONG SWORD –2
0030h POTION OF EXTRA HEALING
0031h 'GUINSOO' +4
0032h RED GEM
0033h ORB OF POWER
0034h DWARVEN HEALING POTION
0035h ROCK +1
0036h POTION OF EXTRA HEALING
0037h RATIONS
0038h FANCY ROBE
0039h ROCK
003Ah IGNEOUS ROCK +1
003Bh MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
003Ch SPEAR
003Dh STAFF
003Eh STONE MEDALION
003Fh RATIONS
0040h HALFLING BONES
0041h LOCKPICKS
0042h ROCK
0043h DART +2
0044–46h RATIONS
0047h ROCK
0048h AXE
0049h ARROW
004Ah SHIELD
004Bh ARROW
004C–4Dh RATIONS
004Eh LEATHER BOOTS
004Fh RED GEM
0050h AXE
0051h POTION OF GIANT STRNGHT
0052h RATIONS
0053h ROCK
0054h RATIONS
0055h BOW
0056h STONE DAGGERS
0057h AXE
0058h HELMET
0059h AXE
005Ah RATIONS
005Bh MAGE SCROLL OF SHIELD
005Ch SLING
005Dh ARROW
005Eh RATIONS
005Fh POTION OF HEALING
0060h ROCK
0061h MACE
0062h MACE
0063h ARROW
0064h CHAINMAIL
0065h SHIELD
0066h ARROW
0067–68h IRON RATIONS
0069h POTION OF HEALING
006A–6Bh BLUE GEM
006Ch ARROW
006D–6Eh MACE
006Fh MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
0070h 'BACKSTABBER' +3
0071h RATIONS
0072h SHIELD
0073h RATIONS
0074h POTION OF HEALING
0075h ROCK
0076h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0077h ROCK
0078h BLUE GEM
0079–7Ah RATIONS
007Bh ARROW
007Ch ROCK
007Dh LONG SWORD
007Eh WAND OF MAGIC
007Fh ARROW
0080h MACE
0081h RING +3
0082h DWARVEN KEY
0083h ARROW
0084h RING OF ADORNMENT
0085h ROCK
0086h POTION OF HEALING
0087h MACE
0088–89h POTION OF CURE POISON
008Ah MEDALION OF ADORNMENT
008Bh ROBE
008Ch 'DROW CLEAVER' +3
008Dh STONE SCEPTER
008Eh WAND OF FROST
008Fh POTION OF HEALING
0090h MAGE SCROLL OF FLAME ARROW
0091h CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
0092–94h IRON RATIONS
0095h DWARVEN HELMET
0096h DWARVEN SHIELD
0097h ROCK
0098h ARROW
0099h DWARVEN KEY
009Ah ROCK
009Bh CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
009Ch IRON RATIONS
009Dh SPEAR
009Eh STONE NECKLACE
009Fh CLERIC SCROLL OF AID
00A0h MAGE SCROLL OF HASTE
00A1h IRON RATIONS
00A2h CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
00A3h IRON RATIONS
00A4h LONG SWORD
00A5h IRON RATIONS
00A6h COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
00A7h POTION OF POISON
00A8h IRON RATIONS
00A9h MAGE SCROLL OF DISPELL MAGIC
00AAh ROCK
00ABh PLATE MAIL
00ACh DWARVEN KEY
00ADh SCALE MAIL
00AEh CURSED AXE –3
00AFh CURSED SLING –3
00B0h KEY
00B1h RING OF FEATHER FALL
00B2h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10'
00B3h KEY
00B4h CLERIC SCROLL OF PRAYER
00B5h BOOTS
00B6–BFh KENKU EGG
00C0–C1h DWARVEN KEY
00C2h MAGE SCROLL OF HOLD PERSON
00C3h STONE RING
00C4h ROCK
00C5h CLERIC SCROLL OF DISPEL MAGIC
00C6h CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
00C7h KEY
00CEh DWARVEN SHIELD +1
00CFh ROCK
00D0h MACE +3
00D1h BRACERS
00D2h WAND OF MAGIC MISSILE
00D3h DWARVEN KEY
00D4h RING OF ADORNMENT
00D5h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
00D6h MAGE SCROLL OF FIREBALL
00D7h CHIEFTAIN HALBERD +5
00D8h IRON RATIONS
00D9h NEKLACE OF ADORNMENT
00DAh CLERIC SCROLL OF BLESS
00DBh ARROW
00DCh CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL 10'
00DDh CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALYSIS
00DEh CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
00DFh CLERIC SCROLL OF CREATE FOOD
00E0h KEY
00E1h LUCK STONE MEDALION
00E2h RING +2
00E3–E6h ARROW
00E7h 'SLICER' +3
00E8h BRACERS +3
00E9h RING OF WIZARDRY
00EAh MAGE SCROLL OF FEAR
00EBh JEWELED KEY
00ECh BANDED ARMOR
00ED–EFh ARROW
00F0h DROW KEY
00F1h MAGE SCROLL OF LIGHTNING BOLT
00F2h KEY
00F3h POTION OF HEALING
00F4h DROW KEY
00F5h CLERIC SCROLL OF CURE LIGHT
00F6h JEWELED KEY
00F7h RUBY KEY
00F8h ROCK +1
00F9h WAND OF STICK
00FAh SHIELD
00FBh CLERIC SCROLL OF PRAYER
00FCh CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
00FDh CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
00FEh MEDALION OF ADORNMENT
00FFh RING OF ADORNMENT
0100h RING OF SUSTENANCE
0101h 'NIGHT STALKER' +3
0102h CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
0103h ROCK +1
0104h RUBY KEY
0105h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10'
0106h DROW BOW
0107h DROW KEY
0108h CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
0109h DROW BOOTS
010Ah POTION OF EXTRA HEALING
010Bh CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
010Ch RUBY KEY
010Dh DROW KEY
010Eh JEWELED KEY
010Fh MAGE SCROLL OF SHIELD
0110h WAND OF LIGHTNING
0111h CURSED PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY –3
0112h FLAIL
0113h DROW KEY
0114h ROBE
0115h SCEPTER OF KINGLY MIGHT
0116h MAGE SCROLL OF ICE STORM
0117h LOCKPICKS
0118h DROW KEY
0119h CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
011Ah POTION OF POISON
011Bh MAGE SCROLL OF STONESKIN
011C–1Eh ARROW
011Fh DROW KEY
0120h CLERIC SCROLL OF DISPLEY MAGIC
0121h CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
0122h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY
0123h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0124h CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
0125h MAGE SCROLL OF ARMOR
0126h DROW SHIELD +3
0127h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0128h DROW BOOTS
0129h POTION OF EXTRA HEALING
012Ah SPEAR
012Bh WAND OF FIREBALL
012Ch CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
012Dh CHAINMAIL
012Eh ROCK
012Fh DWARVEN KEY
0130h PLATE MAIL
0131h POTION OF POISON
0132h WAND OF FROST
0133h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0134h CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
0135h WAND OF STICK
0136h STONE HOLY SYMBOL
0137–38h ARROW
0139h SKULL KEY
013Ah RING OF FEATHER FALL
013Bh POTION OF GIANT STRENGHT
013Ch CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
013Dh CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALIS
013Eh CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
013Fh MAGE SCROLL OF CONE OF COLD
0140h WAND OF LIGHTNING
0141h LUCK STONE MEDALION
0142h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0143h SHORT SWORD
0144h RATIONS
0145h ORB OF POWER
0146h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0147–48h ROCK +2
0149h 'SLASHER' +4
014Ah BANDED ARMOR +3
014Bh RING OF ADORNMENT
014Ch MAGE SCROLL OF HOLD MONSTER
014Dh CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
014Eh IRON RATIONS
014Fh ROBE OF DEFENSE
0150h 'FLICKA' +5
0151h DROW KEY
0152–56h HUMAN BONES
0157h RING OF PROTECTION +2
0158h BRACERS +2
1059h LEATHER ARMOR
015Ah SPEAR
015Bh PLATE MAIL
015Ch SHIELD
015Dh 'SEVERIOUS' +5
015Eh HELMET
015Fh PALADIN HOLY SYMBOL
0160h SHORT SWORD
0161h PALADIN HOLY SYMBOL
0162h LEATHER ARMOR
0163h LEATHER BOOTS
0164h IRON RATIONS
0165h SHORT SWORD
0166h CLERIC HOLY SYMBOL
0167h LEATHER ARMOR
0168h LEATHER BOOTS
0169h IRON RATIONS
016Ah DAGGER
016Bh SPLEBOOK
016Ch LOCKPICKS
016Dh IRON RATIONS
016Eh SHORT SWORD
016Fh DAGGER
0170h CLERIC HOLY SYMBOL
0171h LEATHER ARMOR
0172h DAGGER
0173h RATIONS
0174h POTION OF SPEED
0175–77h ARROW
0178h DWARVEN KEY
0179–7Ah ROCK
017Bh POTION OF EXTRA HEALING
017Ch ADAMANTITE DART +4
017Dh DAGGER
017E–80h ORB OF POWER
0181h RED GEM
0182–83h POTION OF EXTRA HEALING
0184h RING OF ADORNMENT
0185h NECKLACE
0186h WAND OF FIREBALLS
0187h ORB OF POWER
0188h POTION OF SPEED
0189–8Bh ORB OF POWER
018C–8Fh IRON RATIONS
0190h SKULL KEY
0191–96h POTION OF INVISIBILITY
0197h WAND OF MAGIC MISSILE
0198h DAGEER
0199h STONE SCEPTER
019Ah STONE DAGGER
019Bh STONE MEDALION
019Ch STONE NECKLACE
019Dh STONE RING
019Eh STONE HOLY SYMBOL
019Fh STONE ORB
01A0h RATIONS
01A1h AXE
01A2h RATIONS
01A3h IRON RATIONS
01A4h AXE
01A5h POTION OF EXTRA HEALING
01AE–B1h POTION OF CURE POISON
01B2h HOLY SYMBOL
01B3h SPELLBOOK
01B4–BDh ADAMANTITE DART +4
01BEh POTION OF VITALITY
01BFh MAGE SCROLL OF VAMPIRIC TOUCH
01C0h DAGGER
01C1h RATIONS
01C2h AXE
01C3–C5h HELMET
01C6–C8h RATIONS
01C9–CAh MACE
01CBh BLUE GEM
01CCh POTION OF EXTRA HEALING
01CDh POTION OF GIGANT STRENGHT
01CEh AXE
01CFh CHAINMAIL
01D0h DWARF HELMET

super
S U P E R Y

– przekręty – MK – Moralny Kombajn; Syndicate – Utykacze, Syn bił tatę; Fury of the Furries – Furman i Furmanka; Star Trek – Stary trik; Battle of Britain – Bitwa o Brytfannę; Future Wars – Wojny o Futro; Rise of the Dragon – Ryż Doktora Egona; Power Monger – Silny Mongoł; Fire & Ice – Dziadek Mróz i sztuczne ognie; Tajemnica Statuetki – Zakonnica i Drażetki, Zabójstwo Smerfetki; Deuteros – Bełt i Eros; Body Blows – Wybuchające chłopy; Magic Carpet – Magia Skarpet; F–18 Hornet – Osiemnaście Lornet; Champion Boxing – Szampon boski; Samurai Warrior – Sam orał wariat; Back to the Future – Powrót do ciemnoty; Salomons Key – Kijem Salomona; Samurai Trylogy – Sam oraj trzy morgi; Saper – Raper; F–15 Strike Eagle – Piętnastu Strajkujących Orłów; Kult – Kazik; Electric Guitars – Elektryczne Fujary; Jaffar – Kafar; Quest for Glory – Keks i Pomidory; Wolfpack – Paczka dla Wilka; Rooster – Toster; War in the Gulf – Wrzątek w zatoce; Kajko i Kokosz – Dwa Geje; SpeedBall 2 – Dwa Szybkie Jaja; Tank Symulator – Dystrybutor Paliwa; Tie Fighter – Herbaciany Wojownik; Star Force – Ojciec ma Forsę; Para Academy – Kilka Akademii; MetalMania – Tokarz przy pracy; Heart of China – Serce Czajnika; Dark Sun – Mroczny Sum; Operation Blood – Transfuzja; Narco Police – Ćpający Policjant; Karateka – Bar i Apteka; Jacky Wilson – Walduś Wkrętak; Ghost'n'Goblins – Gość na Gobelinie; Point X – Róg Brzeskiej i Capri; Super Cobra – Symulator Kaytecka; Commando – Stirlitz i Kloss; The Incredible Machine – Nieprawdopodobny Złom; Virtuoso – Fiddler on the Roof; B–17 – Siedemnaście Literek B;

– o KGB – Katolik Goni Babcię, Katoliczce Goli Bartek, Klarowny Gulasz Bezmięsny, Klasyczny Granat Barowy, Konferencja Głupich Bałamutów, Krowa Gnębi Bałwana, Klub Graczy Bezlitosnych, Kapela Gadatliwych Bambusów, Kronika Greckich Biegaczy, Kasia Gwałci Bartka, Kamil Glanuje Bryzeldę, Która Godzina Belzebubie, Kto Goni Befsztyk, Kancelaria Gryzipiórów Bezmózgich, Kolejny Grzech Babuni, Kat Goni Beatę, Krzyś Golnął Brandy, Kompania Grenadierów Bezjajecznych, Kawał Godny Borsuka, Katalizator Gnojówki Biskupa, Kilo Giga Bajtów, Koniki Gonią Babki, Kurczak Godzilla Bombarduje, Kanibal Gryzie Babcię, Kangur Goni Brzuchomówcę, Kogut Gryzie Bambosze, Komar Gwałci Bawoła, Kloss Gnębi Brunnera, Kapłan Glanuje Bezbożnika, Którędy Galino Biegniesz?, Kręte Gęste Bagno, Komitet Głupich Brzdąców, Kocham Gołe Babki, Klub Genialnych Bajerów, Konaj Gdy Biją, Krwawa Gazetka Bractwa, Kolorowa Gazetko–Bajka,



– o SS – Stary Straszy, Sonda Szpiegowska, Sen Stonogi, Sapiący Szowinista, Smutny Sex, Sranie Solo, Siedmiu Suchotników, Szmaciane Sanki, Selawi Skinie, Sraka Skorpiona, Skrawek Syfa, Sen Skarpetki, Stara Spiralka, Sex Solowy, Szczątki Siwego, Siusiaczek Samochwały, Smród Sportowca, Same Sekrety, Syfiasty Szeryf, Sexi Sromy, Spuchnięty Siusiorek, Szałas Staszica, Samorząd Szkolny

– o wyrazach z „q" – Qm, Qń, Qq, Qrde, Qba, Qra, Qqłka, Qqryq, Sqrwiel, Sqnx,

– varia – Pijany żyje krócej, ale widzi dwa razy więcej; Siała baba mak, bo lubiła ciszę; Gdyby PC nie skakał, to by mu dysk nie wypadł; Mam 13 lat i jestem, mówią mi, że jestem mądry; Helol hepi pipul!; See ya, jak mówią w Abchazji; Sprzedam skarpetki przetarte na plecach; Kupię wibrator z napędem jądrowym; Atari pisze się przez „o" zamknięte; Plemnik też człowiek i chce żyć; Życie jest jak pielucha dziecka: krótkie i zasrane; Kto pali klubowe ma jaja dębowe; Kończę, bo mi siorbatka stygnie; Supery, albo śmietnik, wybór należy do ciebie; Gdzie dwóch się bije, tam trzeci może dostać; Daj mi numer buta, a ja uszyję ci spodnie

NAGRODY ZA ROK 1994 ROZDANE!

W komputerowym przemyśle rozrywkowym, czyli po prostu w grach, od kilku lat rolę „Oskarów" pełnią przyznawane corocznie nagrody ECTS Awards. Przydzielono już nagrody dla najlepszych firm i za najlepsze produkty w 1994 roku; będą one rozdane 26 marca w Londynie, w Kensington Roof Gardens. W tegorocznym wydaniu organizatorzy docenili znaczenie SECRET SERVICE w Europie Wschodniej i mieliśmy okazję brać udział w głosowaniu. Znamy już wyniki końcowe, którymi chcemy się z wami podzielić.

Nagrody będą przyznane w dziewięciu kategoriach, które mają być reprezentatywne dla aktualnego oblicza europejskiego rynku gier komputerowych i konsolowych. Składając nasze nominacje kierowaliśmy się przede wszystkim osiągnięciami i jakością produktów danych firm, na dalszym miejscu biorąc pod uwagę wyniki w sprzedaży czy nagłośnienie produktów. W głosowaniu brały udział redakcje czasopism z całej Europy oraz czytelnicy i telewidzowie za pośrednictwem wybranych tytułów.

W kategorii wydawcy roku nagrody przyznano firmom:
1. RARE
2. BULLFROG
3. ID SOFTWARE
4. ORIGIN
5. SENSIBLE SOFTWARE

My głosowaliśmy na firmy: BULLFROG, MICROPROSE, BLUE BYTE, ACCESS i LOOKING GLASS.

W kategorii najlepszej kampanii reklamowej firmy bądź produktu zwyciężyły:
1. ELECTRONIC ARTS
2. VIRGIN
3. MORTAL KOMBAT 2
4. RISE OF THE ROBOTS
5. DONKEY KONG COUNTRY

Nasze głosy oddaliśmy natomiast na: VIRGIN, RISE OF THE ROBOTS, MICROPROSE, OCEAN i 3DO.

W kategorii producentów oprogramowania Europa postanowiła wyróżnić następujące firmy:
1. NINTENDO
2. VIRGIN
3. ELECTRONIC ARTS
4. MICROPROSE

My natomiast głosowaliśmy na: ELECTRONIC ARTS, MICROPROSE, TEAM 17, SSI i VIRGIN.

W następnej kategorii, za największą innowacyjność, rewolucyjne techniki i nowe osiągnięcia uhonorowano:
1. VIRGIN
2. ORIGIN
3. BULLFROG
4. RARE
5. INTERPLAY

W tej kategorii nasze głosy padły na: BULLFROG, ORIGIN, ACCESS, TEAM 17, CRYO.

W kategorii najlepszych produktów multimedialnych i edukacyjnych nagrody otrzymały:
1. CREATIVE WRITER
2. ENCARTA
3. LIVING BOOK SERIES
4. CINEMANIA
5. COMPTON'S ENCYCLOPAEDIA

Nasze głosy były w tej kategorii narodowo-dziecięce, głosowaliśmy mianowicie na SUPER MEMO i KID PIX 2.

Kolejna kategoria dotyczyła gier na konsole. Tutaj najlepsze okazały się:
1. EARTHWORM JIM
2. DONKEY KONG COUNTRY
3. FIFA SOCCER'95
4. NEED FOR SPEED
5. MORTAL KOMBAT 2

Nasze głosy: MORTAL KOMBAT 2, LION KING, DONKEY KONG COUNTRY, NBA JAM i MEGARACE.

W kategorii (uwaga!) najlepszej gry roku czołówka przedstawia się następująco:
1. DOOM 2
2. WING COMMANDER 3
3. LITTLE BIG ADVENTURE
4. MAGIC CARPET
5. TIE FIGHTER

Nasze głosy oddaliśmy natomiast na: UFO ENEMY UNKNOWN, SIMCITY 2000, THEME PARK, DOOM 2 i F-14 FLEET DEFENDER.

W następnej kategorii, wyróżniającej najbardziej znaczącą dla rynku platformę sprzętową, nagrody otrzymali:
1. SUPER NINTENDO
2. 3DO
3. SEGA MEGADRIVE

i kamizelkę; Jadę na rowerze, na kierownicy mam radio, ręce trzymam z tyłu – muzyczna jazda bez trzymanki; Poszedł facet do szewca i dostał z buta; Dziadek wziął udział w zawodach balonowych i nieźle wypadł; Pytam się w kiosku o gazetę dla gestapowców, a taka krowa wywala na mnie te swoje patrzałki i mówi, że II wojna już się skończyła!; A jeśli chodzi o wyboru prezydenckie, to na pewno nie oddam głosu na tego wypierdka społecznego ...wskiego, czy jak mu tam leci; Padam przed Twoim ołtarzem Galino, rozkładam ręce w geście bezradności, dopomóż mi, a złożę Ci w ofierze dwa dorodne jaja!; Kocham was jak Alaskę, jak Always swą podpaskę, jak traktora maskę, jak golaskę z bobaskiem, jak anioła bies i jak koń owies, jak moją życia drogę, jak posadzkarz podłogę, jak jogin jogę, jak pies... Do diabła bardziej was kochać nie mogę!!!; Hasło dla doomnych ludzi: W końcu to mio muc w tuowiu ómieśćić komós fónt oowiu!; Kończę, bo idę doić krowy!; Małżeństwo jest jak zamówienie w restauracji: twój wybór wydaje ci sie idealny, dopóki nie ujrzysz, co dostał facet przy sąsiednim stoliku!; Spotkałem elektryka, ale bałem się odezwać do takiego intelektu; Kałuża – Akwen pozbawiony znaczenia strategicznego; Rzeka – Przeszkoda terenowa o wilgotności 100%; Łyżka – Naczynie składające się z pojemnika zupnego i chwytaka; Jest zarąbczaście; Czołem o wielcy bogowie Niflheimu, szlachetni Wikingowie znad sekretnych fiordów!; Spanie – kliknięcie na łóżko.

4. PLAYSTATION
5. PC CD-ROM

My natomiast za najważniejsze uznaliśmy: PC CD-ROM, 3DO, PC 486 i CD32.

W ostatniej kategorii uhonorowano produkty, które można nazwać najbardziej oryginalnymi w swoim rodzaju:

1. MAGIC CARPET
2. COMMANDER BLOOD
3. SETTLERS
4. THEME PARK
5. DONKEY KONG COUNTRY
6. BURN CYCLE
7. KLIK'N'PLAY

Nasze głosy padły w tej kategorii na: UNDER A KILLING MOON, MAGIC CARPET, SETTLERS, BATTLE BUGS i BLOODNET.

Słowo komentarza: w doborze tytułów i firm na listach nagrodzonych widać praktycznie same duże firmy i głośne przeboje. Zaznaczają się silne wpływy koncernów na kształtowanie gustów konsumentów, przez co na liście nie znalazły się bardzo dobre naszym zdaniem gry mniejszych firm. My głosowaliśmy przede wszystkim na produkty dobre, kierując się tym, by wybrać gry naprawdę wartościowe – takie, w które po pierwsze może grać każdy, a po drugie może grać wiele dni i tygodni.

Marcin Przasnyski

ul. Wronia 35/37

help

Galina radzi zbłąkanym

SHADOWCASTER — PC

Jak załatwić przywódcę zgrai w starej kopalni, który nawala mnie kolczatką? Odpaliłem w niego 3 powiewy śmierci Opsisa i waliłem go przez pół godziny bumerangiem, a on jak stał tak stoi. Ten sam problem miałem z podwodnym królem. Gdy doszedłem do tej części gry, gdzie się nurkuje Kahpą, gra się sknociła, tzn. gdy próbuję zapisać stan gry na ekranie wyskakują cyferki i literki. Czy można coś z tym zrobić? Marcin Nowak

Jedynym lekarstwem na wyskakujące cyferki jest sprawna, legalna wersja gry. Niejasno opisujesz miejsce, w którym się znajdujesz, ale jedno jest pewne – obu wspomnianych bydlaków da się usiec bez żadnych dodatkowych sztuczek. Bumerang schowaj za pazuchę, bo z jego siłą można tępić muchy, na herszta wilkołaków z kopalni potrzebne są czary (w postaci pałeczek wands) oraz porządny oręż.

SIMCITY 2000 — PC

Gdy buduję domy, ukazuje mi się zamiast domów tylko kwadrat. Czy to są działki, do których potem zaczną napływać ludzie? W takim razie co zrobić aby zaczęli napływać? R. W., Środa Wlkp.

Dać im prąd oraz podłączyć hydraulikę.

Kiedy należy wpisać hasło do przepływu gotówki (SS'15). Piszę je i nic. Odzywa się tylko jakiś głosik i coś tam gada. Czy da się skończyć tę grę, jeśli tak to jak? Kane

Hasło działa niestety tylko w jednej konkretnej wersji gry, która widać nie dotarła do Polski.

SIMON THE SORCERER — PC

Jak wziąć wodę ze studni koło domku wiedźmy, i jakie rzeczy są do tego potrzebne? Jak ukraść wiedźmie miotłę? Jak z nią gadać? Jak otworzyć drzwi nad kopalnią drarfów (tam, gdzie była lista zakupów)? Jak dostać się z drugiej strony olbrzyma i co zrobić z drzewem? Karol Kwiatek

Wody nie weźmiesz, do domu wiedźmy wejdziesz normalnie, ale miotła (próba jej kradzieży) posłuży do wywołania czarownicy. Drzwi nad kopalnią nie otworzysz od strony zewnętrznej. Aby dostać się na drugą stronę (obok olbrzyma) musisz odpowiednio go sprowokować tak aby zwalił drzewo.

THEME PARK — PC

Jak postawić wejście do basenu? Ziutek

Może chodzi ci o wodny tor, zwyczajnie wzdłuż toru. Możliwe, że masz także na myśli basen, który ma za zadanie tylko upiększyć park – ten jednak nie służy do żadnych rozrywek.

Gdy chcę sprzedać park wyskakuje opcja, aby włożyć dysk 4. Tymczasem czwarty dysk jest właśnie w stacji dysków. Mafioza

No to klops, piraci spartolili grę, albo padła dyskietka.

Gdzie jest żarówka z wynalazczością? Szukam tej ikony i nic. Niby jest tam coś, co zmienia swój kolor na zielony lub czerwony, ale nie jest to nic, co byście opisali. Proszę o pomoc, najlepiej zdjęcie. Hitman

Poszukaj raczej zaworów i czerwonego płynu, który będziesz przelewał (to gotówka przydzielana na wynalazczość).

THEME PARK — Amiga

Dlaczego dzieci nie chcą wchodzić do morza, kolejki wodnej, samochodów, kolejki górskiej? Ted i Nico

Dlatego, że nie puściłeś do wejścia ogrodzonego linkami pasażu bądź dlatego, że nie uruchomiłeś urządzenia poprzez zmianę ikonki światła na zielone.

Czy na A600 jest możliwość budowy wesołego miasteczka w innym zakątku globu, czy tylko w tym co zaczynam? Gdzie jest widoczne ile zarobiło na siebie wesołe miasteczka? Moją zmorą są śmiecie, ale nie te co leżą na chodniku, tylko ich skupiska na trawnikach. Jak się ich pozbyć? Gdy nacisnę prawym guzikiem na opcje z chodnikiem, a potem lewym to pokazują się jakieś wiatraczki i strzałki na chodniku. Do czego one służą? Wojtyła

Także na A600 istnieje możliwość budowy wesołego miasteczka w dowolnym punkcie globu, pod warunkiem, że w trakcie prowadzenia lunaparku w Anglii dorobisz się pieniędzy i będzie cię stać na zapłacenie kilku milionów na dzierżawę innego terenu. Posiadane aktualnie pieniądze widzisz pod ikonką dolara, zaś wynajmuj sprzątaczy, by pucowali lunapark. Owe strzałki są mało ważne, oznakowane nimi płytki z drogą mają tę cechę, że dzieciakom łatwiej spacerować, gdy mają wskazane kierunki. Są one nieco droższe od standardowych chodników.

Zdziwiłem się bo gra jest tylko na 2 dyskach – ile waszym zdaniem powinno być dyskietek? Po uruchomieniu gry zgodnie z waszymi wskazówkami, buduję budkę z lodami i chcę przesunąć ekran, a tu ani w prawo ani w lewo. Ravage

Kupiłeś trefną wersję demo, w dodatku kupiłeś ją od pirata, co już samo w sobie skłania do udzielenia ci nagany. Pełna wersja (można w niej przesuwać ekran) wydana została na 6 dyskach w wersji na PC przez IPS Computer Group.

Gdy psuje mi się karuzela i leci z niej dymek to dzieci i tak sie kręcą. Czy to znaczy, że i tak będę dostawał jakąś kasę? Striker

Będziesz dostawał, ale przestaniesz gdy sprzęt eksploduje, dlatego zawczasu wymień karuzelę bądź wyślij do niej mechanika.

TREASURE ISLAND DIZZY — PC

Jak wziąć woreczek w kopalni za głazami? Ja

Wysadzić głaz dynamitem (dynamit + detonator za głazem).

Tylko jedna nazwa się zgadza (RUBBER SNORKEL). Oprócz tego u mnie jest jakaś pasta do zębów, minikamera video i full innych niezidentyfikowanych klamotów. Poza tym, nie mogę wejść na chmurki znajdujące się obok domków na drzewie. Gall Anonim

Wiele przedmiotów jest w tej grze zbędne, a co do chmurek to spróbuj z innej strony. Nasz opis powstał na podstawie wersji na Amigę.

TREASURE ISLAND DIZZY — Amiga

Jak zebrać monetę na maszcie zatopionego statku? Scorpion

Skacząc z drzew na prawej wyspie.

UFO: UNKNOWN ENEMY — PC

Przebadałem już wszystko, uzbrajam ludzi w wyrzutnię „small launcher", ogłuszam wrogów i po zakończeniu misji dostaję informację, że nie mam działającego „alien containment" i obcy zmarli, pomimo tego, że w bazie mam dwa „alien containment" i 60 naukowców. Fisher

„Alien containment" to pomieszczenia do przechowywania ufoków – rozwiązaniem twojego problemu będzie ich wynalezienie i wybudowanie.

ULTIMA UNDERWORLD 2 — PC

Na 5 poziomie zamku Lorda Britisha jest gem, który przenosi do równoległych światów. Przeniosłem się do PRISON TOWER, KILLORN KEEP i THE LOST CITY OF ARDOUNOUS, a dalej nie mogę się dostać (kamień nie chce mnie teleportować). Jak rozwiązać ten problem? W KILLORN KEEP dostałem od Altary magiczny sztylet z poleceniem zabicia magicznego „Lurkina". Gdzie go szukać? Traveler

„Podróżniku", szukaj nie Lurkina, ale Listenera, mniejsza zresztą o nazwy. Dopadniesz go w części SE poziomu 4 Sewers. Potem wróć do Altary i powiadom ją o wykonaniu zlecenia, da ci między innymi artefakt niezbędny do zdjęcia klątwy z Zaginionego Miasta w Ice Caverns. Ogólnym celem gry jest odnalezienie ośmiu gemów, otwierających teleporty do kolejnych światów. Oto ich kompletna lokalizacja: Prison Tower (poziom 6) ma go kapitan straży Borne. W Killorn Keep (2) gem ukryty jest za sekretnymi drzwiami. W Ice Caverns (2) leży na skrawku ziemi na końcu lodowej ścieżki (S). W Talorus (2) leży pośrodku jeziora lawy. W Pits of Carnage (1) posiada go Dorstag. W Mage Academy otrzymuje się gem po wykonaniu ośmiu testów. W Etheral Void (1) gem znajduje się wewnątrz grobowców. W Tomb of Praecor Loth (1) jest na NW od miejsca startu.

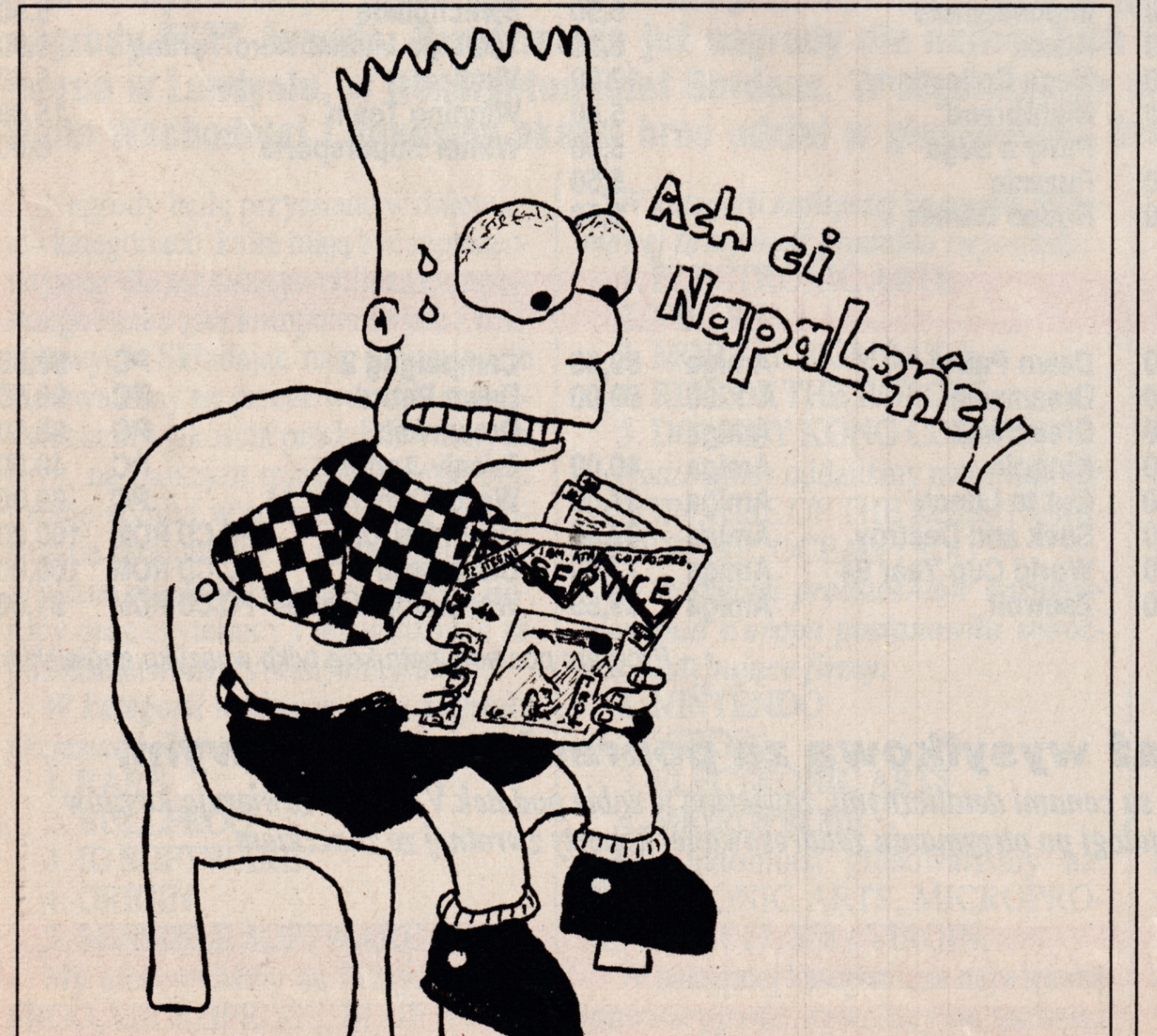
UNIVERSE — Amiga

Gdy jestem na asteroidzie, łomem otwieram panel sterujący anteną, żelastwa nie da się wsadzić, jedynie płytkę ze scalakami. Co dalej robić by przejść do city? Podajcie nazwy ikon. Hitter i Hans

Należy uruchomić komputer i użyć opcję uruchomienia przejścia na Gavric Homeworld oraz wyłączyć system wentylacyjny.

Co zrobić, aby Silphinea otworzyła drzwi? Łuczek

Zniszcz lasery (lusterkiem).





ul. Wrzesnia 25/27, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

CLASH OF STEEL

PORADNIK STRATEGICZNO-OPERACYJNY

CLASH OF STEEL (opis w SS'14) wbrew pozorom nie jest łatwą grą. Dlatego, żeby ułatwić wam życie podajemy ogólne wskazówki strategiczno-operacyjne.

W artykule nie opisaliśmy dokładnie wszystkich możliwości sterowania akcją gry mających istotny wpływ na przebieg operacji militarnych (użycie jednostek spadochronowych oraz tworzenie konwojów i desantowanie zaokrętowanych wojsk). Popełniliśmy również błąd, który teraz naprawiamy (niedokładnie opisane opcje – HIDDEN i FAVOR z submenu COMP z menu wstępnego).

JEŚLI JESTEŚ HITLEREM

1. Podczas ataku na POLSKĘ jednostki fińskie pozostają niewykorzystane; można ich użyć do zdobycia NORWEGII, a później podczas ataku na Francję podbić nimi SZWECJĘ, wreszcie na początku ataku na ZSRR zdobyć LENINGRAD. Te operacje należy przeprowadzić jako desanty morskie na OSLO, SZTOKHOLM i LENINGRAD, poprzedzone bombardowaniem portów przez okręty, do czego używa się, tak jak przy ataku lotniczym, opcji STRIKE. Jest niezgodne z historią, ale za to jak uatrakcyjnia grę!

2. Kiedy atakujesz FRANCJĘ, nawet nie próbuj zdobywać LINII MAGINOTA. Za to atakiem przez BENELUX zdobądź PARYŻ. Jeżeli zależy ci na czasie (a powinno!) i chcesz szybko założyć rząd VICHY, to podprowadź swoje jednostki pod inne miasta (najczęściej wystarczą dwie pod BORDEUX, w tym jedna pancerna). Jeżeli nie założysz rządu VICHY, FRANCJA skapituluje dopiero po zdobyciu wszystkich miast francuskich na kontynencie europejskim.

3. Zaraz po zdobyciu FRANCJI i po przystąpieniu do wojny WŁOCH masz bardzo duże szanse na nakłonienie HISZPANII do przystąpienia do wojny po twojej stronie (używaj opcji PRESS). Poza dodatkowymi jednostkami da ci to możliwość zdobycia GIBRALTARU (wyślij silne niemieckie jednostki i lotnictwo). Zdobycie GIBRALTARU pozwoli ci swobodnie przemieszczać okręty z morza ŚRÓDZIEMNEGO na ATLANTYK i na odwrót, a odbierze tę możliwość aliantom; wtedy dni wolnej ANGLII są już policzone.

4. Zaatakuj ZSRR zanim STALIN zaatakuje ciebie, nawet gdyby miało to oznaczać wojnę na dwa fronty. Wtedy możesz łatwo nakłonić Bułgarię, Rumunię i Węgry do walki po twojej stronie.

5. Na początku gry ustaw w opcji CONFLICTS wspieranie RUMUNII w konflikcie z ZSRR oraz BUŁGARII w konflikcie z JUGOSŁAWIĄ. To zmusi później te państwa do walki po twojej stronie.

6. Gdy zdobędziesz LENINGRAD, STALINGRAD i MOSKWĘ, w każdej turze, RUSSIAN COLAPS VALUE będzie wzrastał o 3 punkty. Możesz przyśpieszyć ten wzrost zdobywając jeszcze GORKI, KAZAŃ, SEVASTOPOL lub SARATOW. Wtedy los komunistów będzie już przesądzony.

7. Wystawiaj włoskie pancerniki.

8. Gdy twoja jednostka zbliży się do sowieckich pionierów, komputer wycofa tę jednostkę. Można to wykorzystywać do łatwego zdobywania miast. Ciągle wycofywani pionierzy nie zdążą ufortyfikować żadnego miasta, a takie jest łatwe do zdobycia.

JEŚLI JESTEŚ STALINEM

1. Jeśli nie masz jednostki pionierów to natychmiast ją wystaw.

2. Jeśli zaczniesz we wrześniu 1939, to ufortyfikuj ODESSĘ i RYGĘ (potrzebni pionierzy), a następnie ulokuj tam swoje największe jednostki (fronty). MIŃSKA nie da się obronić, ale broń go jak najdłużej możesz. Postaraj się nie oddać NIEMCOM KIJOWA.

3. Jeśli zaczniesz w 1939 roku, możesz przejść do ofensywy już zimą 1941. Jeśli później, to zimą 1941 możesz jedynie odbić STALINO i KURSK (jeżeli je stracisz), a do ofensywy na całym froncie możesz przejść dopiero rok później.

4. Nie śpiesz się z wystawianiem lotnictwa, będziesz go potrzebował dopiero pierwszej wiosny twojej ofensywy.

5. Pamiętaj, że niemieckie zagony pancerne potrzebują zaopatrzenia, dlatego przerwanie ich linii komunikacyjnych, nawet za cenę pewnych strat, da ci czas, który będzie ci bardzo potrzebny na mobilizację nowych jednostek. Komunikacja musi być przerwana przez dwa impulsy – wtedy czołgom zabraknie amunicji i paliwa i... staną się twoim łupem.

JEŚLI KONIECZNIE CHCESZ BYĆ DEMOKRATĄ,

to masz dwa warianty działań: ostrożny i ryzykancki; wybór zależy od klasy przeciwnika (decydujesz o tym konfigurując grę w menu wstępnym). Ryzykancko możesz grać wtedy, gdy przeciwnik jest słaby, ale i wtedy, gdy jest bardzo silny i może uporać się z ZSRR przed końcem 1944 roku (wówczas możesz nie mieć innego wyjścia). W takim przypadku śmiała ofensywa we wrześniu 1939 roku jest jedyną rzeczą, która może powstrzymać nieprzyjaciela.

1. Wariant ostrożny:

a) zmobilizuj grupę armii i ulokuj ją w GIBRALTARZE,

b) nie wystawiaj jednostek francuskich,

c) nie wychylaj nosa zza LINNI MAGINOTA,

d) pilnuj abyś na PÓŁNOCNYM ATLANTYKU i na MORZU PÓŁNOCNYM miał przez cały czas przewagę,

e) jak najszybciej zdobądź LIBIĘ,

2. Wariant ryzykancki to... idź na odsiecz POLSCE!!!:

a) wyląduj w HAMBURGU, co pozwoli ci przemieścić flotę na BAŁTYK i zdobyć wszystkie tamtejsze porty,

b) jednostkami francuskimi zdobądź najpierw KOLONIĘ, potem (jeśli zdążysz) HANNOVER,

c) przejdź do obrony dopóki nie wystawisz grupy armii DE GOULA i kilku innych silnych jednostek,

d) Niemcy posiadając niewiele miast będą miały małe możliwości mobilizacyjne. Przy odrobinie szczęścia możesz wygrać wojnę już latem 1941!

JEŚLI CHCESZ BYĆ DOBRYM TAKTYKIEM

1. Atakuj zawsze jednostką silniejszą słabszą. Najlepiej kilkoma jednostkami swoimi jedną nieprzyjacielską. Oszczędność w użyciu swoich jednostek zapewnia opcja ASSAULT.

2. Jednostek pancernych używaj do szybkich rajdów dla zajmowania nieprzyjacielskich miast oraz do niespodziewanych ataków na jednostki lotnictwa, pionierów i słabe korpusy piechoty. Używaj ich również do okrążania nieprzyjacielskich jednostek.

3. Silną jednostkę nieprzyjacielską najpierw zaatakuj lotnictwem, później jednostkami lądowymi.

4. Broń się w miastach, najlepiej ufortyfikowanych. Pionierów używaj tylko do fortyfikowania miast, a nie do walki!

5. W jednym impulsie nie wyczerpuj możliwości bojowych swoich jednostek w trakcie ataku. Jeśli siła twojej jednostki spada do 1 lub 0 staje się łatwym łupem przeciwnika. Atak taką jednostką grozi jej zniszczeniem. Wyjątek: grupy armii (Alianci i Niemcy) oraz fronty (Sowieci).

6. Jeśli masz duży potencjał militarny (miasta), to wystawiaj nowe jednostki lotnictwa strategicznego i wspieraj badania naukowe nad nowymi rodzajami broni. To się opłaca.

UZUPEŁNIENIA DO OPISU

1. Jednostki spadochronowe

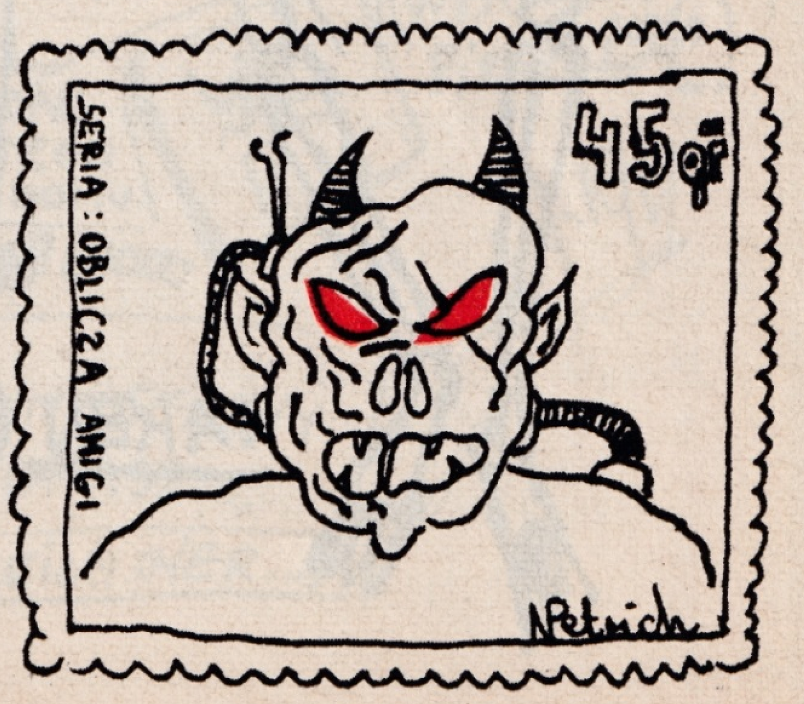
Jednostki spadochronowe mogą walczyć nie tylko jak zwykła piechota. Można zorganizować desant powietrzny. Jednostkę spadochronową trzeba przemieścić do miasta lub obok i wskazać dla niej opcję PREPARE. Jeżeli w pierwszym lub drugim impulsie niedaleko miejsca gdzie stacjonują spadochroniarze użyjesz opcji ASSAULT, to do jednostek, które mogą uczestniczyć w ataku dołączy się jednostka spadochronowa. Szczególnie przydatna jest ona przy ataku na teren ufortyfikowany, gdyż prawie zawsze atak spadochroniarzy na taki teren jest udany. Jednak w programie jest jakiś błąd, gdyż nigdy nie można zaatakować Francji spadochroniarzami z Anglii; najpierw trzeba ich przewieźć przez morze, na kontynent.

2. Desant morski

Jest to operacja, którą można wykonać jedynie w pierwszym lub drugim impulsie, przy czym w miejscu wyładunku musi być dobra pogoda. Jeżeli te warunki są spełnione i chcesz desantować swoje jednostki, to musisz najpierw przemieścić okręty transportowe na akwen z portami, z których ma wyruszyć konwój z desantem. Jeżeli punkt docelowy desantu nie znajduje się w tym samym akwenie co port jego załadunku, to trzeba rozmieścić przynajmniej po jednym pancerniku na każdym akwenie, przez który ma płynąć konwój. Po takim rozmieszczeniu jednostek floty można wprowadzić jednostki desantowe do portów w akwenie, w którym umieściłeś okręty transportowe, a następnie wskazać opcję AMPHIB i wybrać akwen docelowy. Następnie należy wybrać miejsce lądowania i wskazać opcję UNLOAD. Jeżeli nie posiadasz jednostki portowej, lub nie masz wystarczającej siły aby zdobyć jakiś port w ciągu jednej tury, to lepiej desantuj odziały bezpośrednio na port (chyba że nie jest broniony, wtedy obok).

Zanim zdążysz wyładować jednostki z okrętów transportowych może zaatakować cię flota nieprzyjacielska, nawet ta znajdująca się w sąsiednich akwenach, nie mówiąc już o flocie z akwenu przez który przepływa konwój, czy o flocie znajdującej się w portach akwenu docelowego. Wtedy będziesz musiał rozegrać bitwę morską. Przy przewadze liczebnej pancerników powinieneś ją wygrać i nie pozwolić zniszczyć okrętów transportowych. W związku z tym organizując desant morski powinieneś zawsze stworzyć konwój, czyli do zespołu okrętów transportowych przydzielić pancerniki lub krążowniki. Opisane działania związane z dowodzeniem flotą wykonujesz posługując się oknem wywoływanym opcją NAVY z menu głównego.

Doc & Plexi



Uwaga! Najlepszy tips na każdą grę na pececie: wciśnij CTRL+C a jak nie zadziała to RESET. Nadesłał Marek Ryński. To było w ramach primaaprilis, reszta Tipsów jest na poważnie.
Witia Krugłoj

AGRICOLA

C-64, Kano

Jeśli grasz na wyścigach, stawiaj na konie: AGRICOLA, ALIBABA, ARCHIMEDES. Masz 85% szans na wygraną.

ALIEN 3

Amiga, Mike „Smycza" Smyczyński

Spauzuj grę, przytrzymaj F1 i naciśnij lewy przycisk myszy. Ekran stanie się zielony. Po wyłączeniu pauzy N – skipper leveli.

ALIEN BREED 2

Amiga, Maciej Tosza

Kody: 098654 – życia i klucze na full, 736353 – życia, klucze i pieniądze na max., 378829 – klucze na full, 243433 i 000000 – różne efekty.

AMS GOLF

Amstrad, Max-Hacker

Hasła dla kolejnych poziomów trudności (handicapów): 0) K3R56, 1) E3R74, 2) N9U99, 3) W8M10, 4) N6L37, 5) S6152, 6) D1C58, 7) P9V60, 8) M7H21, 9) E2G86, 10) H7Y48, 11) J1T93, 12) F4B11, 13) B0X24, 14) Z3F04, 15) A6P12, 16) AAAAA.

ASSASSIN

Amiga, Jacek Rawicki

Uzupełnienie do tipsa z SS'18. Na szczycie drzewa trzeba wpisać: NICEVIEWFROMUPXEREMATE. Dalej jak w tamtym tipsie. Jeszcze C – kontynuacja.

ASTRO MARINE CORPS

Amiga, Sky-Man

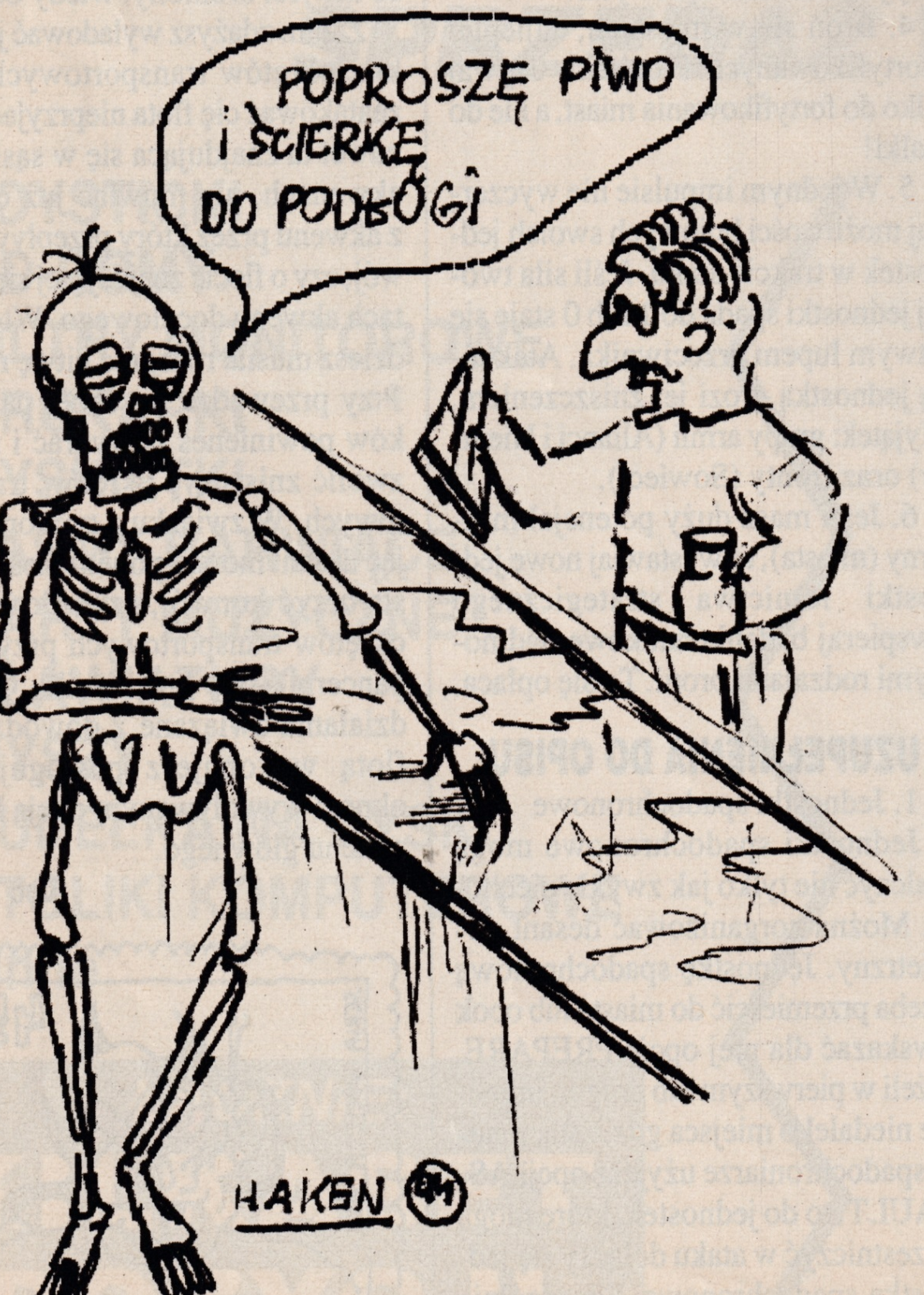
Niektóre kody: 1) NOSTROMO, 3) DISCOVERY, 5)ENTERPRISE, 7) DAGOBAH, 9) REPLICANT, 11) KRULL, 13) METROPOLIS.

CANNON FODDER

Amiga, Bolesław Dycfeld

Jeśli któryś z twoich żołnierzy jęczy, to podejdź do niego, a odda ci całą amunicję. Jeśli jej nie ma, odda swój stopień. W misji 19.2 posuwaj się do oporu w lewo, a później w górę. Jeśli zniszczysz mur, otrzymujesz stopień generała. W misji 20.1 gdy dobrze poszukasz znajdziesz rakiety samonaprowadzające, które mogą zniszczyć bunkry.

TIPS & TRICKS



BLUE BARON

C-64, Kano

Kody: 1) AAAA, 2) LATE, 3) COOL, 5) PETS, 6) HIGH, 7) WILF, 8) GOOD, 9) GAME, 10) VOTE, 11) LOST, 12) JUNE.

BLUE LIGHTING

Atari Lynx, Marek Lis

Po wpisaniu hasła PLAN grę zaczniesz od drugiej misji. OPTION 2 plus prawo lub lewo – beczka, natomiast samo OPTION 1 powoduje dziesięciosekundowe przyspieszenie.

CARRIER COMMAND

Amiga, Mateusz Młynarski

W czasie uruchamiania gry wpisz: GROWN OLD ALONG WITH ME (z odstępami). Teraz możesz użyć klawiszy + i – z klawiatury numerycznej dla obejrzenia wszystkich obiektów.

CIVILIZATION

PC, Jasiu

Miasta leżące nad morzem warto atakować z morza. W ten sposób miasto nie straci mieszkańców, tak jak to się dzieje po ataku z lądu. Przed końcem gry (tzn. wtedy gdy twój statek kosmiczny prawie doleciał do innej galaktyki) warto wszystkie podatki skierować na luksusy. Obywatele staną się szczęśliwsi, dzięki czemu uzyskasz lepszy wynik (CIVILIZATION SCORE) bo za szczęśliwego mieszkańca dostajesz 2 pkt., za zwykłego 1 pkt, a za nieszczęśliwego komputer odejmuje 1 pkt.

COLOR BUSTER

PC, Kuguar

Kody: 5) EASYLAMER, 10) HUGYOSUBS, 15) ELSZALLAS, 20) GY=BEST, 25) DEKASGECI, 30) SUPERTRAMP, 35) GOTO35, 40) LOVEKATI, 45) CSOKAKATI, 50) INVICIBLE.

CRAZY SPORTS FOOTBALL

Amiga, Jacek Rawicki

Kody do ligi: 1) LCRRTLO1X, 2) 9TLGKRX0F, 3) 7KNBD1555, 4) FCV62H444, 5) VJT8!PKKK, 6) 4WYFVR2!8, 7) DD7073!74. Do wybrania ligi, w której chcesz grać wciśnij L i 1, 2 lub 3 (1 to pierwsza liga). Teraz możesz wcisnąć M i od 1 do 6, aby wybrać numer meczu. W czasie gry możesz użyć następujących klawiszy: L – pioruny, I – niewidzialność, G – chodząca kula, R – osłona (tarcza), S – zając, D – żółw.

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga, Mariusz Walaszczyk

Podczas turnieju ustaw kursor na wozie z kobyłą, a zwycięstwo masz w kieszeni.

DESERT STRIKE

Amiga, Wojciech Nawara

Żeby zadziałał tips z SS'17 trzeba najpierw wbić kod pięciu (TQQQLOM) lub dziesięciu (BQQQAEZ) żyć. Oprócz tego przy każdym wejściu i wyjściu z mapy masz full energii. Paliwo trzeba niestety uzupełniać samemu.

DOCTOR WHO

PC, Maciej „KickAsso" Nawrot

Wpisz: JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS.

DOOM

PC, Jan Kienig

Efekty specjalne: Karty i czaszki – są w trzech kolorach, otwierają zamknięte drzwi; Hełm – dodaje 1% pancerza; Zielona zbroja – daje 100% pancerza; Niebieska zbroja – daje 200% pancerza; Niebieska butelka – daje 1% zdrowia; Mała apteczka – dodaje 10% zdrowia; Duża apteczka – dodaje 30% zdrowia; Niebieska kulka – dodaje 100% zdrowia; Czarna apteczka – superkastet na rękę; Zielona kulka – chwilowa niezniszczalność; Plecak – zwiększa ilość amunicji, jaką możesz unieść; Ubranko – pozwala przebywać w wodzie (chwilę); Pudełko amunicji – duże ilości amunicji; Pojedyncza amunicja – małe ilości amunicji; Monitorek – mapa levelu, łącznie z ukrytymi przejściami.

DRAGON'S LAIR 2

Amiga, Joy

Aby obejrzeć grę wpisz: GET MORDOC DIRK.

DUNE 2

PC, Black Crypt

Gdy zbierasz przyprawę, klikaj na Harvestera. Jeśli zrobisz to szyb-

ko zyskasz połowę czasu, gdyż w ten sposób Harvester ładuje się dwa razy szybciej.

Łukasz „Dune Emperor"

Gdy na radarze na pustyni pojawi się brązowa plamka, wyślij jakąś jednostkę aby zaatakowała ten punkt. Jest to odchód czerwia i po zaatakowaniu rozpadnie się na wydobywany przez ciebie melanż.

DYNAMO

Amiga, Maciej Kolczyński

Nastaw sobie możliwość przeskakiwania leveli. Dojdź do trzeciej planszy, weź życie, wróć na drugą planszę, a potem znów na trzecią i tak aż do oporu (w ten sposób możesz zdobyć 10 żyć).

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

GAME BOY, Karol Hołodziej

Kody (z największą możliwą ilością punktów): USA – nie ma, Brazylia – bpdhghjrbgdfgjkr, San Marino – chdlghjybjdkgkmk, Monako – ctdngjj2bjdpglnq, Kanada – dmdngnkmbkdpgmpt, Meksyk – ffdsgnkqbldwgnrl, Francja – frdsgnkqblfggpr2, Wielka Brytania – gkdsgrkvblfjgqtn, Niemcy – hcdsgrkvbqfjgrvm, Węgry – hpdxgrkybqflgswr, Belgia – jhdxgskybvflgtxr, Włochy – jtdxgsk1cgflgvys, Portugalia – kmdxgslmcjfpgwzx, Hiszpania – lfdxgvltcnfpgxjm, Japonia – lrdxgzlwcvfqgykw, Australia – mkffhnlwcvfvgzmk.

FIRE FORCE

Amiga, Mike „Smycza" Smyczyński

Sposób na zwiększenie limitu wagi uzbrojenia (26kg). Gdy niesiesz ciężką spluwę (np. M60) i chcesz się dozbroić podczas walki to rozwal jakiegoś klienta, podejdź do niego i naciśnij SPACE. Wymień spluwę (SWAP WEAPON), zabierz mu wszystkie rzeczy i z powrotem wymień spluwę. Będziesz mógł nieść powyżej 26 kg.

GATECRASHER

Amstrad, Marek Lis

Naciśnięcie klawisza E wywołuje wstrząsy zmieniające położenie klapek.

GODS

PC, Marek Ryński

Na stronie tytułowej poczekaj chwilę, pokażą się wyniki, a pod nimi cztery kody.



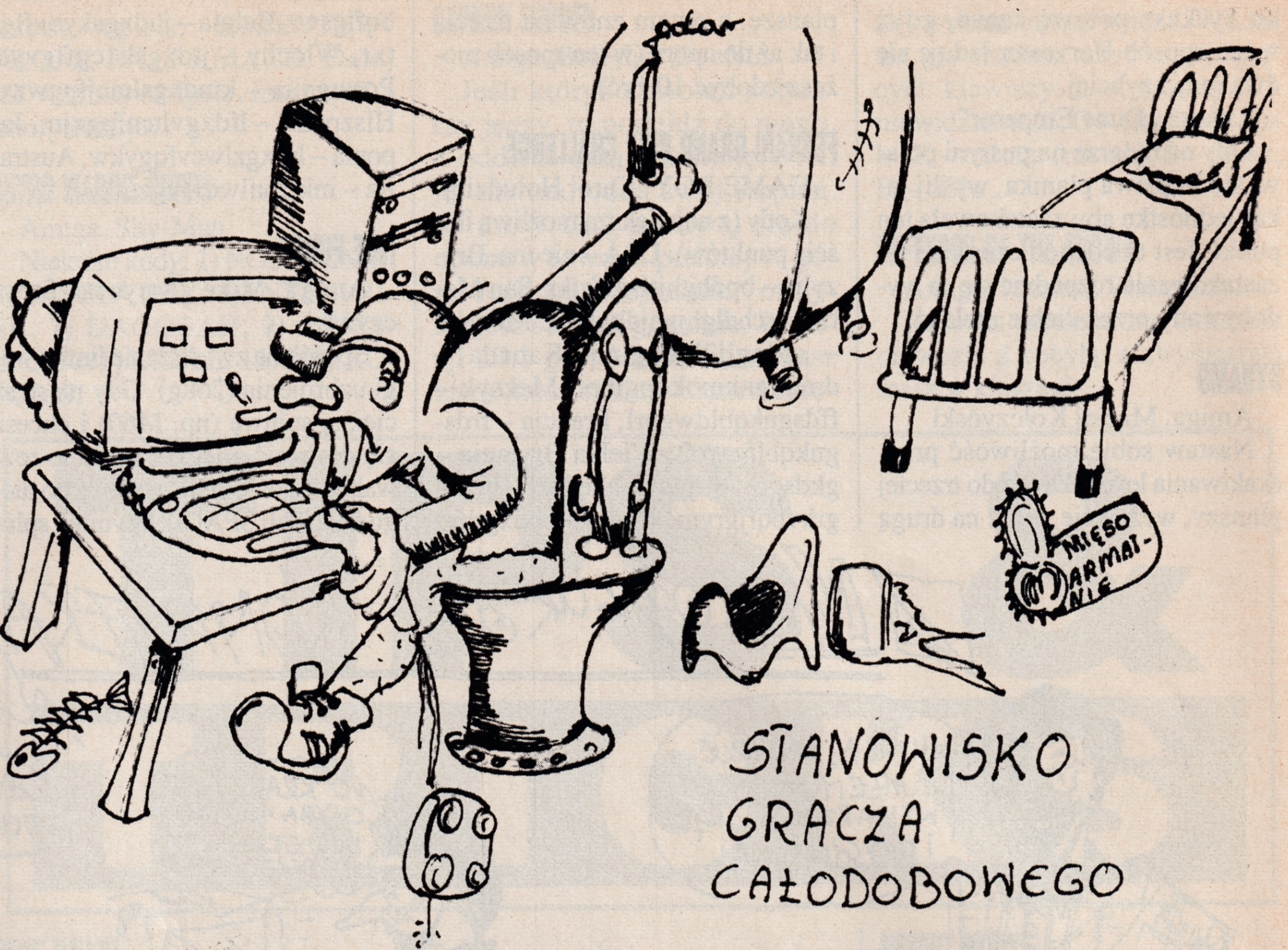
Maciej „KickAsso" Nawrot
Gdy walczysz ze smokiem w świątyni, klękając odnawiasz energię.

GULD CORN
PC, Smuś
Jeśli masz wystarczająco dużo czasu, możesz przy każdym zbiorniku z miodem, zamienić się w pszczółkę i nalać miód do wagonów, odkręcając zawór.

HARVEY HEADBANGER
Amstrad, Marek Lis
Podczas gry można używać następujących kombinacji klawiszy: DEL+ESC – restart, DEL+TAB – zmiana kolorów, DEL+CAPS LOCK – 1 lub 2 graczy, DEL+SHIFT – włączanie/wyłączanie muzyki, DEL+1-5 – wybór levelu od 1 do 5.

HARPOON
PC, Kamil Poświata
Aby uniknąć trafienia rakietą Phoenix zmniejsz wysokość do V-Low i poczekaj aż rakieta cię minie. Przy innych rakietach minimalizuje to skutki ataku.

HIRED GUNS
Amiga, Franek Jr. and Franek
W pierwszym levelu kampanii, już przy wyjściu (exit) leży MINI-GUN. Żeby się do niego dostać, trzeba najpierw wcisnąć przycisk, który znajduje się za blokami. Następnie należy podejść do miejsca, w którym leży karta. W tym miejscu otworzy się tajemne przejście do broni.
Tomasz Januszyk, Goro, Joy
Podczas gry wpisz: AMIGA – nieśmiertelność i nieskończona amunicja. Hasło AMIGA musisz wpisać na mapie. Gdy grasz w kampanii to poza powyższymi efektami możesz zacząć od dowolnego miejsca na mapie.



HOLIDAY LEMMINGS 1993
Andrzej Mancewicz
Poziom – FLURRY, Kody: 2) IJJLDNCCCN, 3) NJLLHCGDCS, 4) JLDLCINECR, 5) LDLCAJNFCK, 6) DLCIKLLGCS, 7) LCANNLDHCQ, 8) CINNLDLICJ, 9) CAJHMELJCK, 10) MJHMDLCKCW, 11) OJMLHCELCK, 12) JMDLCKNMCM, 13) MDLCCKLNCU, 14) DLCKJNMOCO, 15) LCCOLMDPCK, 16) CINOMELOCU.
Tomasz Konatowicz
Inna wersja tego co wyżej: 2) IJJLDNCCCN, 3) NJLDLCADCY, 4) HLDLCMNECT, 5) LDLCAJNFCK, 6) DLCIKLLGCS, 7) LCANNLDHCQ, 8) CINNLDLICJ, 9) CGKKOLHJCJ, 10) KJIMDLCKCV, 11) OHOLHCALCW, 12) IMDLCIOMCK, 13) MELCAJLNCS, 14) DLCKJNMOCO, 15) LCENLMDPCL, 16) CINOMENQCW.

JUNGLE STRIKE
Amiga, Michał Taciak
Kody: 2) RX6PDY395PM, 3) 9XW56MHCYR7, 4) XTMHFDKRT4X, 5) VSDTLPCJRWK, 6) W4JF3W7LGFR, 7) TGB9T6HPGFR, 8) 7L6JY9WT7SW, 9) NZ9THY3BRW3, 10) LSHGFV7NLML.

KLAX
Amiga, Jacek Rawicki (Alex)
W czasie gry wciśnij CTRL+4, a przeskoczysz do setnej planszy.

KSIĄŻĘ
Atari XL/XE, Kamil & Łukasz Szyposzyńscy
Złupione dzielnice uzupełniaj ludźmi, dokładając przy tym dodatkowe 3000. Przed zakończeniem roku pozbywaj się armii (napakuj garnizony). Jeżeli stracisz prowincję, ale nie zostanie ona spustoszona, to przed atakiem wyślij poselstwo z prośbą o pomoc. Daj „zero" dla władcy, otrzymasz 1000 żołnierzy. Po pojawieniu się błędu w grze, zjedź na sam dół ekranu, wpisz 6700 REM, wciśnij RETURN, następnie wpisz CONT i wciśnij RETURN. Na Mazowszu nie opłaca się trzymać garnizonu i tak później ta dzielnica zostanie złupiona.

LASER SQUADRON 2
C-64, Jarosław „ZICO" Kluz
Sposób na szybkie wykończenie przeciwników. Gdy jesteś wewnątrz budynku wrzuć do jakiegoś pokoju odbezpieczony granat. Teraz ustaw się żołnierzem tak, by miał pod ostrzałem (OPPORTUNITY FIRE) zbliżających się wrogów. Przez kilka tur żołnierze wroga będą przybywać by zobaczyć co się stało wykorzystując wszystkie swoje punkty ruchu. Wtedy możesz ich łatwo wykończyć.

LETHAL WEAPON
Amiga, Jacek Rawicki (Alex)
ALT+Y+F – możesz latać, ALT+Y+D – samobójstwo.

LICENCE TO KILL
C-64, Jarosław „ZICO" Kluz
W drugim etapie po opuszczeniu jeepa idź ciągle lewą stroną,

w specjalnym tunelu. Będziesz nieosiągalny dla wroga.

MANIAC MANSION

C-64, Spikey

Zamiast dawać Edowi paczkę zrób inaczej. Gdy usłyszysz dzwonek idź do łazienki. Gdy Ed wyjdzie ze swego pokoju, idź tam szybko, weź chomika, kartę kredytową (jest pod chomikiem) i monety ze świnki. Gdy Ed wróci daj mu chomika i zwiewaj. Monet nie używaj od razu w teleskopie. Daj je Bernardowi, gdy przyjdzie naprawić kable (odczyta on numer). Klucz do więzienia znajdujący się na żyrandolu zdobędziesz w następujący sposób. W bibliotece weź kasetę, ze strychu – płytę. W pokoju muzycznym puść płytę i nagraj dźwięk na kasetę. W pokoju z żyrandolem puść kasetę w magnetofonie.

MORTAL KOMBAT

PC, Chaos Unlimited

Na ekranie opcji wciśnij F10, włącz CAPS LOCK i wpisz DIP, da to ekran z numerami 0-8: 0) FATALITY, 1) GORE, 2) MUZYKA, 3) KOMIKS, 4) FATALITY AGAIN, 5) FREEGAME, 6) VOCAL, 7) Spróbuj a zobaczysz, 8) INNE VOCALE.

PC, Scorpio

Można też trzymać SHIFT i wpisać DIP. Ad 1) krew on/off, 3) po GAME OVER ukaże się adres pod którym możesz zamówić komiks na podstawie Mortala, 4) przeciwnicy robią ci FATALITY za każdym razem, 5) FREE PLAY czyli nieskończone credits'y.

PC, Striker

Fatality SCORPONEM można wykonać także kombinacją: low punch, góra, góra.

MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Maciej Dakowicz

W menu OPTIONS wpisz trzy razy z klawiatury: WEDZ i zatwierdź wszystko klawiszem B. Pojawi się tajne menu, w którym możesz zrobić absolutnie wszystko.

Rudy 102

Na ekranie tytułowym wybierz SELECT i gdy już tam będziesz wpisz trzy razy DIAGNOSTICS (oddzielaj spacją) a następnie wstukaj wszystkie litery na klawiaturze trzy razy. Jesteś w ukrytym menu DIAGNOSTICS.

MOTORHEAD

Amiga, Andrzej Soja

Jeślii wziąłeś colę lub słoik, to rzuć nim w przeciwnika (FIRE + dół).

NEVER MIND

Amiga, Mateusz Młynarski

Kody: 0) MMMRHM, 1) AMMRHA, 2) HMMRHH, 3) VMMRHV, 4) PMMRHP, 5) GMMRHG, 6) IMMRHI, 7) RMMRHR, 8) MAMRHW, 9) AMMRHN, 10) HAMRHZ, 11) VAM RHT, 12) HMMWHH, 13) CMMRHQ, 14) IAMRHB, 15) RAMRHF, 16) MHMWHM, 17) AHMWHA, 18) HMMWHJ, 19) VHMWHV, 20) PHMWHP, 21) GHMWHG, 22) IHMWHI, 23) RHMWHR, 24) MVMWHM, 25) AVMWHN.

NOVA

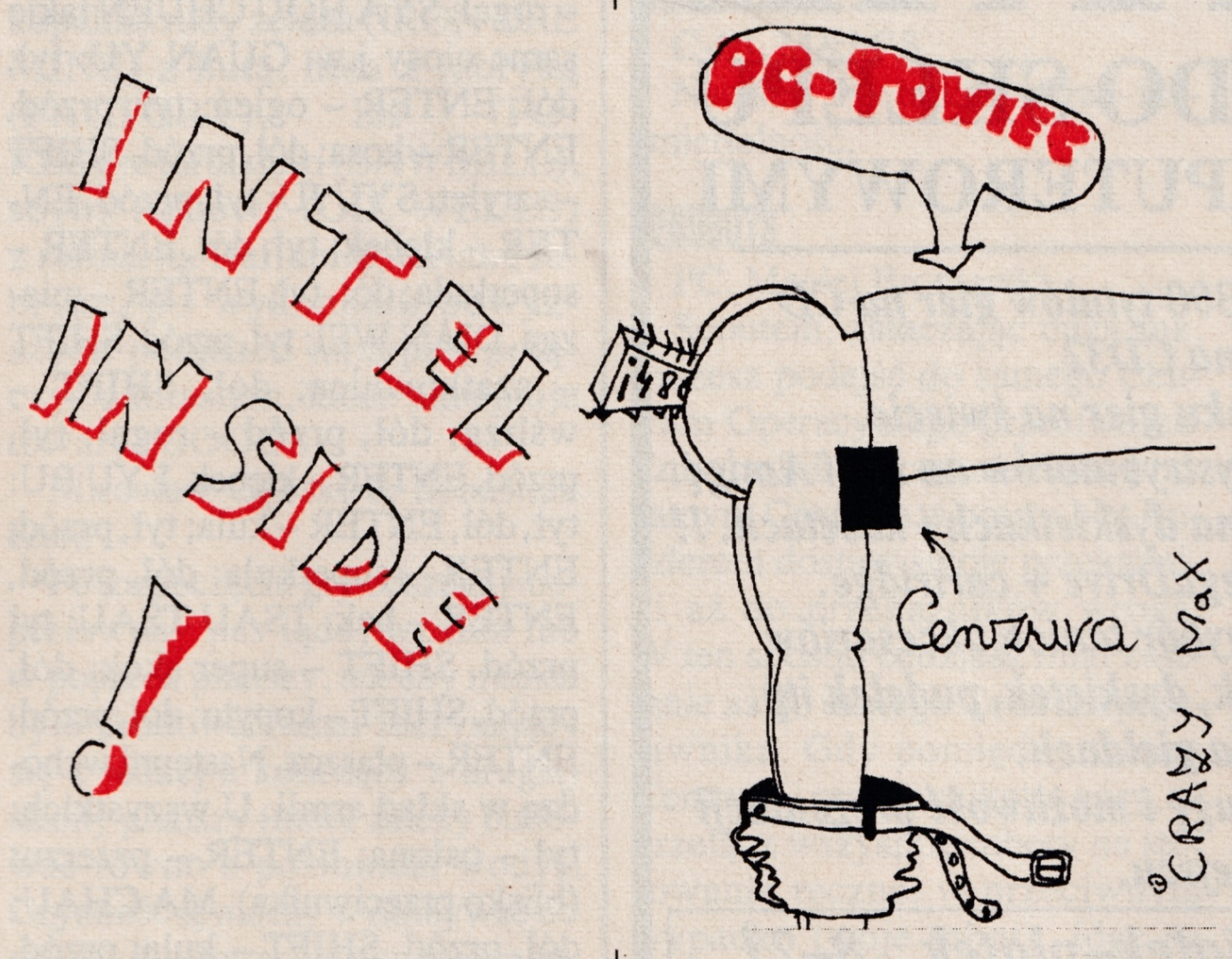
C-64, Dariusz Lekki

Kody: 1) WELCOME, 2) SPLITTING, 3) CROSSING, 4) EASY GOING, 5) LABIRYNTH, 6) LITTLE PROBLEM, 7) INSIDE OUT, 8) UPSIDE DOWN, 9) REPLICATION, 10) DESTINATION, 11) TERMINATION, 12) FOREST GROVE, 13) DESTINATION 2, 14) MAD DREAM, 15) STONEHENGE, 16) SPIDERNET, 17) RIGHT BLOCKER, 18) KNIGHTMARE, 19) TIMING PROBLEM, 20) BRAINBUSTER, 21) NO INSPIRATION, 22) 3RD DESTINATION, 23) THE TWO PROBLEMS, 24) SURPRISING EVENT, 25) BORING FRIDAY, 26) NEAR THE END, 27) JUST DO IT.

OUTPOST

PC, Chaos Unlimited

W trakcie gry: CTRL+F10 – wywołuje menu żywiołów, CTRL+F9 – zabija wszystkich rebeliantów, CTRL+F11 – nieskończone surowce, CTRL+F12 – ustawia edukację, morale i zbrodnie na max. lub min.; zależy ile razy naciśniesz.



PIRATES! GOLD

PC, Jakub Grajdek i Maciej Mazurek

Kiedy na początku gry wybierasz swoją specjalność, to wybierz szpadę. W czasie gry nadarzy się wiele okazji by to wykorzystać (np. gdy walczysz mniejszą ilością ludzi, swą dobrą walką podnosisz morale twoich kompanów i nawet przy dwukrotnej przewadze przeciwnika możesz wygrać bitwę). Jeśli masz małe doświadczenie w walce z miastami posiadającymi forty, atakuj je z lądu. Pokonując piratów pytaj o TREASURE FLEET lub SILVER TRAIN. Mając te informacje płyń do miast, w których aktualnie znajdują się skarby i atakuj.

POLICE QUEST 3

PC, Killer

Kod do szafki w komisariacie: 776.

POWER SISTERS

C-64, Bula

Działanie magicznych przedmiotów (po spacji): Zegarek – zatrzymuje na pięć sekund wszystko co się rusza, Bomba – zabija stworki znajdujące się w zasięgu planszy, Gruszka – umożliwia chodzenie po ogniu, Różdżka – przy jej pomocy możesz rozpocząć zbieranie przedmiotów od początku.

PREMIER MANAGER

Amiga, Bodzio

Zadzwoń pod numer 753423, a dostaniesz nowego bramkarza ze wszystkimi zdolnościami na 99.

PRINCE OF PERSIA

PC, Ad.W

Sposób na pokonanie rozpadającego się mostu: stań za słupem (poprzedni obrazek), biegnij w lewo, na moście wykonaj dwa skoki (drugi skok przez kościotrupa), biegnij dalej, skocz pod opadającymi drzwiami i schwyć się krawędzi przepaści.

QUARANTINE

PC, Michał Dąbski

W misji, w której musisz wrzucić do wody rybkę, wejdź na most i naciśnij E. Gdy masz rozwalić FLYBOY'A – kup śrutówkę. W ostatniej misji, gdy musisz rozwalić toalety nie przejeżdżaj ich, tylko strzelaj (szkoda czasu). Gdy chcesz osiągnąć dużą prędkość i z nikim się nie zderzyć, jedź częściowo po poboczu (baterie nie wy-

czerpują się). Uważaj na małe samochody – wypuszczają miny. Nie przejeżdżaj koło muru, bo karabinki i rakiety skutecznie odbiorą ci energię. W piątym levelu większość pojazdów strzela do ciebie bez powodu – załatw je zanim one to zrobią.

RELENTLESS

PC, Tomasz P. „Graff"

W „Aptece" gdzie bierzesz BOTTLE OF SYRUP, w kasie znajdziesz 10 monet i 4 serducha. Po każdym wyjściu z apteki i wejściu ponownie, w kasie znowu jest 10 monet i 4 serca. Podobnie jest w innych miejscach gry, np. kubły na śmiecie, beczki itp.

ROBINSON'S REQUIEM

PC, Bartłomiej Cyrny

W znalezionej apteczce po twoim rozbitym statku można znaleźć, w kolejności alfabetycznej: 1) ANTIBIOTIC (antybiotyk) – na stany zapalne, 2) ANTISPASMODIC (środek antyspazmatyczny) – likwiduje skurcze mięśni, 3) ASPIRIN (aspiryna) – przeciw grypie, przeziębieniom i stanom gorączkowym, 4) BANDAGE (bandaż) – na skaleczenia i zaszyte rany, 5) BOTTLE OF ANAESTHETIC (butelka ze środkiem znieczulającym) na liczne i dolegliwe bóle, 6) BOTTLE OF ANTISEPTIC (butelka ze środkiem odkażającym) – używać przed zaszyciem lub zabandażowaniem rany, 7) BOTTLE OF ANTI-VENOM SERUM (butelka z serum przeciw jadowi) – na ukąszenia i ugryzienia, 8) BOTTLE OF MORPHINE (butelka z morfiną) – narkotyk przeciwbólowy i uspokajający, 9) CYANIDE CAPSULE (kapsułka cjanku) – silna trucizna, 10) DISINFECTING PELLET (pigułka dezynfekująca) – środek odkażający w tabletce (do wody pitnej?), 11) NEEDLE AND THREAD (środki do szycia) – mała chirurgia do dużych ran, 12) PLASMA POUCH (worek z osoczem) – używać przy dużych krwotokach, 13) SEDATIVE (środek uspokojający) – na dreszcze, dla znerwicowanych, lekomanów itd. 14) SUCTION PUMP (pompa ssąca) – ????, 15) SYRINGE (strzykawka) – do robienia zastrzyków, 16) SYRINGE OF ATROPINE (strzykawka z atropiną) – środek przeciwskurczowy i przeciwbólowy przy skurczach żołądka, astmie i w okulistyce, 17) TOURNIQUET (opaska uciskowa) – używać przy krwotokach kończyn, 18) QUININE (chinina) – środek przeciwmalaryczny i przeciwgorączkowy, 19) VITAMIN (witaminy) – niezbędne substancje organiczne, które trzeba czasami uzupełniać, 20) SPLINT (longieta) – usztywnienie na złamane kończyny, które można wykonać z bandaża (BANDAGE) i patyków (BRANCHES), które należy ściąć z odpowiednich drzew.

ROME AD'92

Amiga, Michał Wełna

Gdy na początku gry komputer każe podać odpowiednie hasło, wpisz: AWERTY.

RYGAR

Amstrad, Marek Lis

Jeśli dasz joy do góry , jednocześnie przytrzymując FIRE, dookoła ciebie zacznie latać kula rozwalająca wszystkich wrogów, którzy znajdą się na jej drodze.

Atari Lynx, Marek Lis

Po przekroczeniu 50.000 pkt. otrzymujesz dodatkowe życie. Nosorożca rozwalisz wytrwale w niego strzelając. W levelach 5, 7, 15 i 19 przed wejściem na linę koniecznie zestrzel nietoperza. W ostatnim levelu musisz rozwalić diabła. Aby go wykończyć strzel mu ok. 15 razy W CZASZKĘ. Ogień można rozwalić, trzeba tylko dobrze wycelować.

SAM (program syntezy mowy)

C-64, M&M'S

Jeśli wgrywasz program w TURBO, to, by działał poprawnie musisz uruchomić: SYS 64738, a potem SYS 2064. Dotyczy także wersji polskiej.

SANGO FIGHTER

PC, Piotr Setnik

Tajne ciosy. SYA HOU YUAN: tył, dół, ENTER – kula; tył, przód, ENTER – tornado; tył, przód, SHIFT – wiatr; dół, przód, SHIFT – rogal. SYA HOU CHUEN takie same ciosy j.w. GUAN YU: tył, dół, ENTER – ogień; tył, przód, ENTER – kosa; dół, przód, SHIFT – sztylet. SYU JU: tył, przód, ENTER – kłębek; tył, dół, ENTER – superkula; dół, tył, ENTER – miazga. DIAN WEI: tył, przód, SHIFT – szatkownica; dół, SHIFT – wślizg; dół, przód – rogal; tył, przód, ENTER – kłębek. LYU BU: tył, dół, ENTER – kula; tył, przód, ENTER – superkula; dół, przód, ENTER – hak. TSAU TSAU: tył przód, SHIFT – super skok; dół, przód, SHIFT – kopyto; dół, przód, ENTER – płaszcz. Następni wchodzą w skład armii. U wszystkich: tył – osłona; ENTER – przerzut (blisko przeciwnika). MA CHAU: dół, przód, SHIFT – kula; przód, tył, SHIFT – obrotowy wyskok; dół, tył – kosa. JANG FEI: tył, przód, SHIFT – superwyskok; tył, przód, ENTER – kula; tył, dół, SHIFT – kosa; dół, przód, ENTER – hak. CHAO YUN: tył, przód, SHIFT – tornado; dół, tył, SHIFT – zamach; tył, przód, ENTER – topór; tył, dół, SHIFT – wślizg. GUAN YU: tył, dół, ENTER – ogień; tył, przód, ENTER – kosa; dół, przód, SHIFT – ?. HUANG JONG: tył, przód, ENTER – ?; dół, SHIFT – kulo-kosa; dół, przód, SHIFT – obrotówa, dół, przód, ENTER – hak. Zakończenie gry jest bez porównania lepsze w STORY MODE.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Franek Jr. and Franek

Naciśnięcie klawisza W dodaje graczowi dwie bramki a komputerowi jedną.

SETTLERS

PC, Marcin Cimała

Jeśli chcesz wiedzieć, gdzie aktualnie możesz wybudować budynek, naciśnij obydwoma klawiszami myszy na ikonie stawiania budynków.

Amiga, Adrian Piotrowski, Marcin Jurkiewicz

Kody: 2) STATION, 3) UNITY, 4) WAVE, 5) EXPORT, 6) OPTION, 7) RECORD, 8) SCALE, 9) SIGN, 10) ACORN, 11) CHOPPER, 12) GATE, 13) ISLAND, 14) LEGION, 15) PIECE, 16) RIVAL, 17) SAVAGE, 18) XAVIER, 19) BLADE, 20) BEACON, 21) PASTURE, 22) OMNUS, 23) TRIBUTE, 24) FOUNTAIN, 25) CHUDE, 26) TRAILER, 27) CANYON, 28) REPRESS, 29) YOKI, 30) PASSIVE.

SLATER MAN

C-64, Marcin Bzówka

Kody do leveli: 5) 8D763C, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25) 983H4S, 30) 360KH9, 35) JHB3CU.

STARDUST

Amiga, Michał Janik

Kody: 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAIDN, 5) EDTQAAAAIDN.

STONE AGE

C-64, Michał Konieczko

Kody takie same jak na Amidze. Wpisz zamiast kodu MAYDAY, od tej pory F7 – skipper leveli.

SUPER STARDUST (AGA)

Amiga, Black Mayhem Darek G.

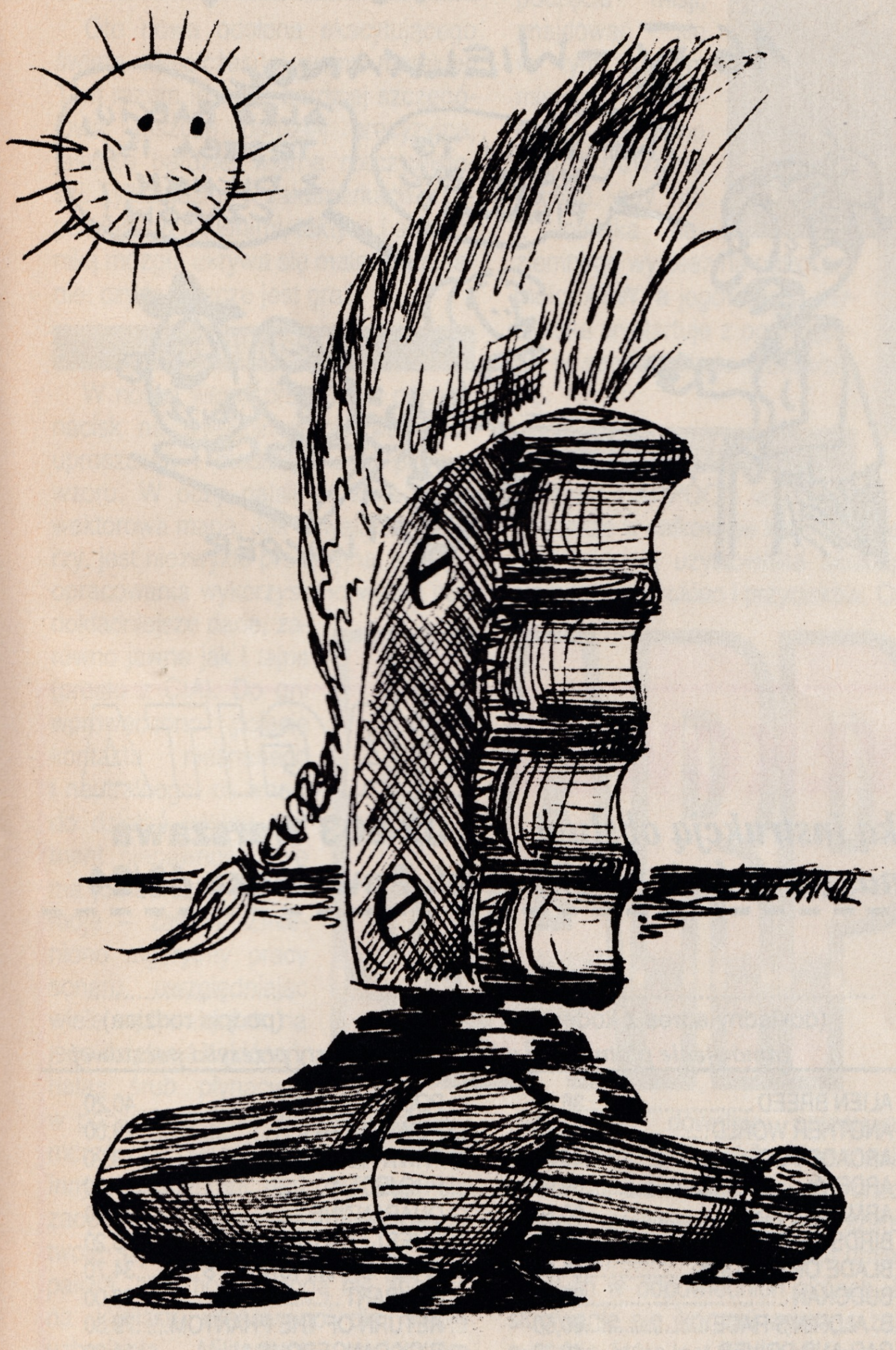
Kody: 2) BFSUAAAADXJ – 5 żyć+superbroń, 3) CERURAAAJQQ – 5+3 życia+super broń, 4) DFRSVQAAJWN – 5 żyć+superbroń, 5) ECRTVQQSJNQ – 2+3życia+superbroń.

TETRIS

Game Boy, Carl Corey

Aby łatwiej grać, na planszy tytułowej (tam gdzie wybierasz ilość graczy) trzymając „Dół" wciśnij START. Jeśli uznasz, że tak jest za łatwo podczas gry wciśnij SELECT, a nie będziesz wiedział jakie klocki ukażą się następne.

CYBERPUNK



TFX

PC, Marcin Cimała

W czasie wykonywania misji możesz ustawić różne parametry gry, wchodząc do panelu ukrytego pod klawiszem z tyldą (nad klawiszem TAB) .

THE MANAGER

Amiga, Tomasz Januszyk

W miejscu gdzie włączasz animacje, nowości itp. ustaw strzałeczkę na MAIN MENU i wciśnij A. Teraz twoi zawodnicy są w świetnej formie, a ty masz pełną kasę.

TOM AND JERRY

C-64, Korcia

Aby unieszkodliwić kota na kilka sekund, zrzucaj na niego z półki: lalki, kule, banany, młotki, talerze itp.

TRANSPLANT

Amiga, Adam Nikiforow

Wpisz hasło VVPWWIUQX i jesteś w 170 levelu i wszystko masz na full.

TRANSPORT TYCOON

PC, Krzysztof Stefański

Najlepsze połączenia: kopalnia węgla (COAL MINE) z elektrownią (POWER STATION), kopalnia rudy żelaza (IRON ORE MINE) z hutą, huta z fabryką (FACTORY), las (FOREST)z tartakiem (SAWMILL), szyby naftowe (OIL WELLS) z rafinerią. Rafinerię, tartak i fabrykę, po wykonaniu powyższych połączeń najlepiej połączyć z miastem, które akceptuje towary (GOODS).

Mirosław Gębski & Sebastian Kurz

Po rozpoczęciu gry odszukaj nieprzerwany pas lądu, wzdłuż lub w poprzek planszy, tak aby można było zbudować tunel zaczynający się z jednej a kończący z drugiej strony planszy (tunel należy budować równo z poziomem wody). Czynność tę należy wykonywać do skutku nie zwracając uwagi na informację, że koszt wykonania tunelu przekroczy budżet. Efektem będzie znaczny wzrost kasy do około 4 miliardów dolarów. Jeżeli nie wyjdzie na jednej planszy, powtórz na innej.

ULTIMA 8 – PAGAN

PC, Marcin Cimała

Jeśli nie masz forsy, to możesz łatwo ją zarobić zabijając małe stworki, które przybierają twoją postać. Innym sposobem jest sprzedawanie u pewnej kobiety znalezionych wcześniej kosztowności. Bardzo pożyteczną czynnością jest przeszukiwanie wszystkich domów i zabieranie papirusów (najlepiej zrobić sobie w jakimś widocznym punkcie miasta skład rzeczy, których Avatar nie może unieść). Jeśli jakiś dom jest zamknięty, można do niego wejść, wdrapując się na dach lub taras.

VERMEER

C-64, Dariusz Maryan

Najbardziej opłaca się kupno akcji Royala lub Lloyda. Najlepszym miejscem na założenie pierwszych plantacji są Richmond i St. Louis. Nie zakładaj plantacji w Bogocie. Opłaca się zawierać kontrakty ale należy uważać by ich dotrzymywać, inaczej płacisz dotkliwe kary.

VIRUS

Amiga, Bodzio

Przytrzymaj ENTER na klawiaturze numerycznej, spauzuj (P) grę, ciągle trzymając ENTER wciśnij Q. Teraz C – special F/X, F – uzupełnia paliwo, L – dodatkowe życie, N – przywraca normalny tryb, O – uruchamia demo.

WAR ZONE

Amiga, Szymon Książkiewicz

W kanałach są dziwne światła, które cię zabijają. Możesz rozwalić je bombą.

WONDER BOY

C-64, M&M'S

Naciśnij T w trakcie intra – nieśmiertelność.

XENOBOTS

PC, Maciej Broniarski

Scoutem, zataczając duży łuk, możesz podejść do samego Centrum Operacyjnego przeciwnika. Zniszcz kilka przekaźników przy samym Centrum, a potem Net Builderem dostaw swoje przekaźniki aż do przekaźników wroga. W ten sposób będziesz miał zasilanie aż do samego Centrum przeciwnika. Gdy pomiędzy twoim Centrum i przeciwnika są góry, to przełącz wszystkie roboty na sterowanie ręczne, w przeciwnym wypadku twoje roboty, idąc na przeciwnika, będą grzęzły w górach.

Mateusz Kozicki

Do wrogich Scorpionów można podchodzić bez obaw na 1200 m (zasięg działka) gdyż w ogóle nie używają rakiet.

YO! JOE!

Amiga, Szymon Książkiewicz

Włącz grę na dwóch. Jednym ludzikiem się zabij, drugim przejdź

planszę. Gdy będziesz leciał ptakiem to strać całą energię. W następnym etapie będziesz miał 55 żyć.

PC, Misiu

Znajdź łazienkę i wejdź pod prysznic – regeneruje siły (a mówią że częste mycie skraca życie?) – w zalanych wodą tunelach płyń jak najgłębiej – dodatkowe skarby w różnych pomieszczeniach.

ZENEK SAPER

Amiga, Andrzej Soja

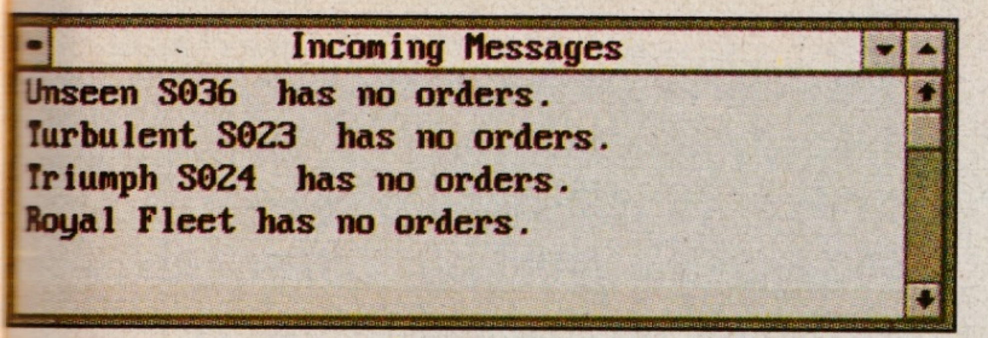
Kody: 1) 2415823, 2) 6367713, 3) 0284552, 4) 7951082, 5) 2506387, 6) 0225563, 7) 2461791, 8) 3137475, 9) 6367713, 10) 4553115, 11) 1391652, 12) 0001116, 13) 0233535, 14) 0338267, 15) 1512186, 16) 0233020, 17) 4218521, 18) 2234567, 19) 1641914, 20) 1481112, 21) 7727941, 22) 4681012, 23) 8793825, 24) 7125345, 25) 7277279.

ZOOL 2

Amiga, Jacek Rawicki (Alex)

Hasła (wpisywać na stronie tytułowej): SESAME – start od Swan Lake, RONSON – start od Blueberry Hill, FUNKYTUT – Tooting Common, HISSTERIA – Smoking Pass, 7SLURP – Mount Ices, PLUNGER – Mental Block, NAPOLEAN – Bonus Level, CRLAMOLA – 10 żyć, VISION – 20 żyć, TOUGHGUY – nieśmiertelność, OLDENEMY – nieskończony czas, ALCENTO – 99% przedmiotów.





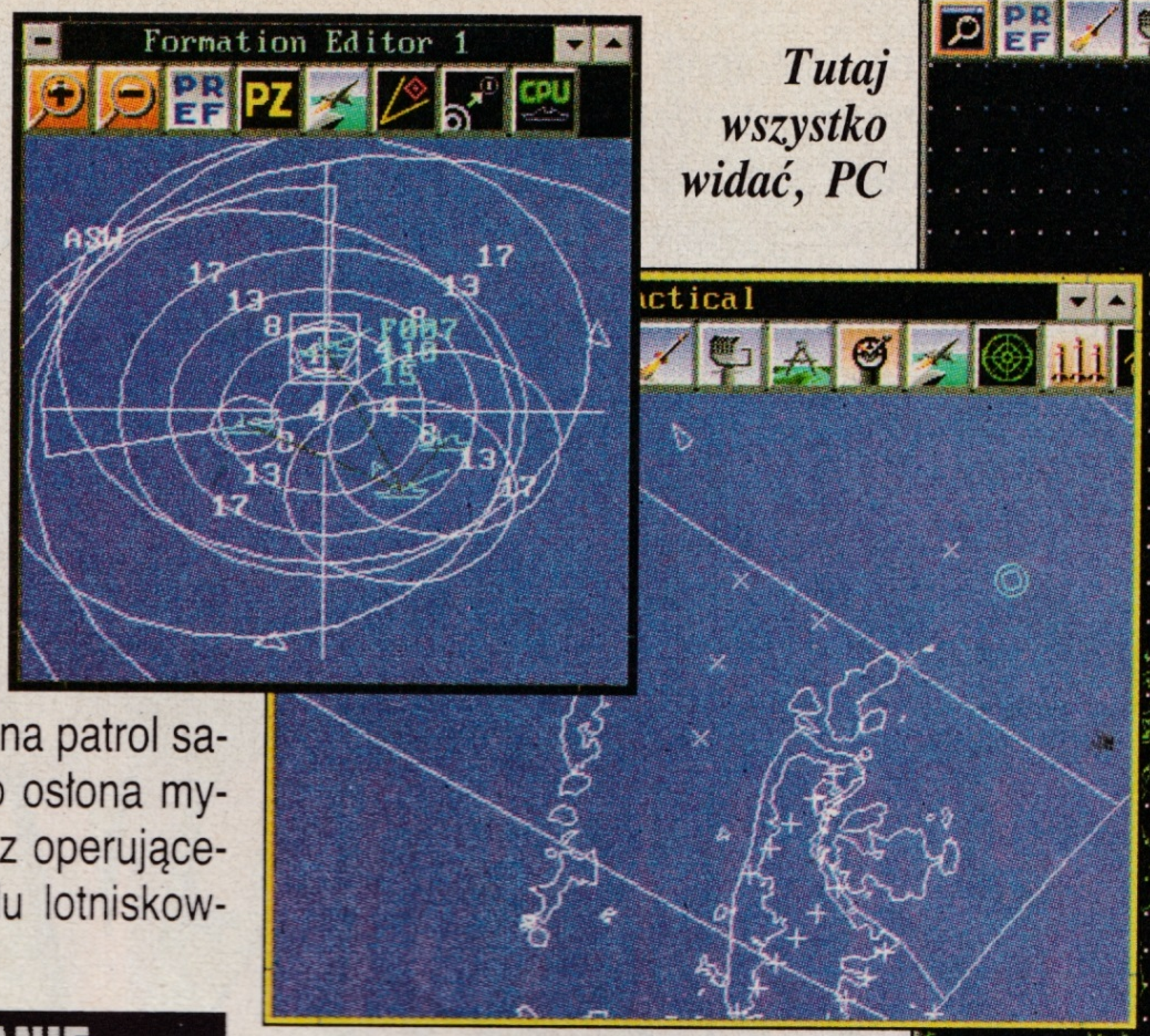
HARPOON 2

Oto nowa odsłona ekscytującego świata współczesnej wojny morskiej. Tym razem jeszcze bardziej szczegółowa, jeszcze bardziej precyzyjna, jeszcze bardziej wierna rzeczywistości. Tylko gdzieś w zakamarkach przepełnionego rakietami, taktyką i elektroniką mózgu, ukrywa się maleńkie pytanie: czy to jeszcze jest gra?

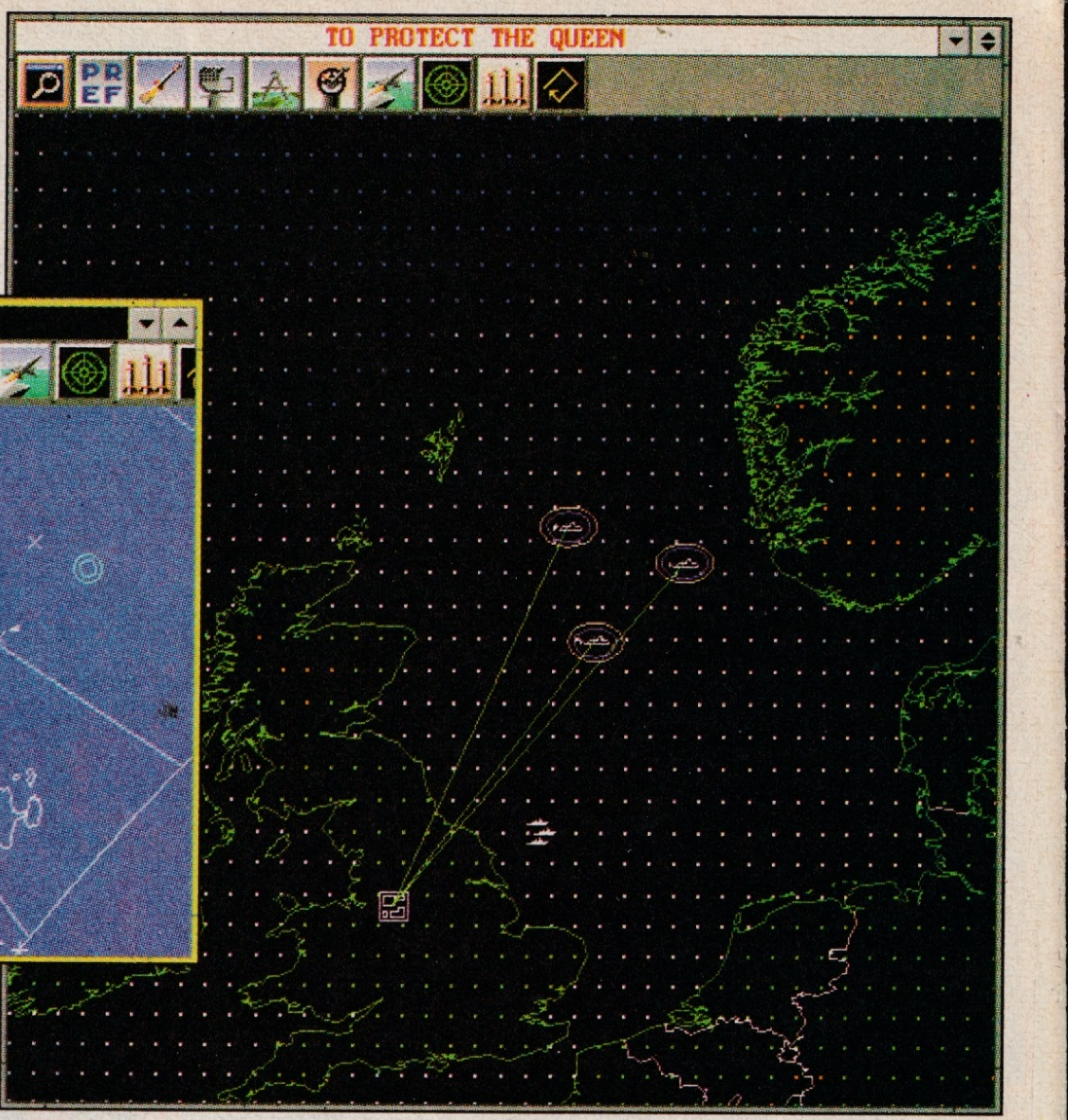
NOWOŚCI

W nowej wersji projektanci położyli nacisk na wyeliminowanie wszelkich uproszczeń i niedokładności pierwowzoru. W oczy najsilniej kłuje nowa wektorowa mapa. Jak chwalą się autorzy, jest niezwykle precyzyjna, a do jej opracowania wykorzystano w niej najdokładniejsze dane, zarówno jawne jak i tajne (prosto z CIA). Do gry wprowadzono pojęcie kontaktu nieznanego i neutralnego, co wnosi do działań istotny element niepewności (nie ma już odruchu „co nie moje – zabić"). Zmieniono algorytmy pracy sonaru, uwzględniając wiele wpływających na jego działanie zakłóceń: hałas śrub płynących w pobliżu okrętów, naturalne odgłosy morza czy pękanie pokrywy lodowej. Innym elementem realizmu staje się zaopatrzenie (logistyka). Tym razem twoje siły morskie będzie nękać brak paliwa, a samoloty mogą nie znaleźć na lotnisku właściwego dla siebie uzbrojenia. Militarnych pasjonatów (czy inni grają w HARPOON?) zafascynuje z pewnością nowa, dokładniejsza baza danych, zawierająca m.in. fotografie samolotów i okrętów.

W sferze dowodzenia nowy HARPOON posiada interesującą nowinkę. Możliwość tworzenia wielu rodzajów misji (bojowych, patrolowych, zwiadowczych), które mogą się składać z wielu jednostek różnych typów (nawet samolot + okręt podwodny). Jednostki nie muszą, w chwili rozpoczęcia misji, znajdować się w tym samym miejscu. Umożliwia to efektywne koordynowanie działań, gdy np. z lotniska naziemnego wyślesz na patrol samolot AEW, a jego osłona myśliwska wystartuje z operującego w strefie patrolu lotniskowca.



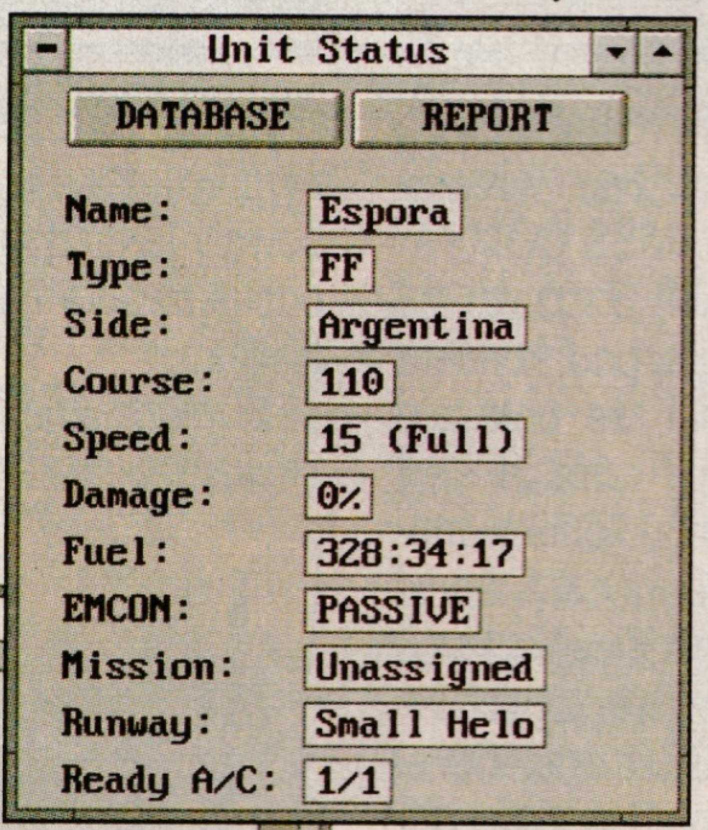
Tutaj wszystko widać, PC



STEROWANIE

Nowy HARPOON wyposażony został także w całkowicie inny, „nowoczesny" interfejs użytkownika składający się z systemu okien i przycisków. Okna mogą być dowolnie przesuwane, zmniejszane lub powiększane w zależności od aktualnych potrzeb gracza. System sterowania oparto na szeregu ikon (przycisków z obrazkami) umieszczonych w odpowiednich oknach. Posługiwanie się ikonami wymaga zapamiętania, która jest do czego, co na początku gry działa odpychająco. Rozumiem, że w ten sposób gra nie dyskryminuje analfabetów ale poważnej militarnej treści gry bardziej odpowiadały rozkazy słowne niż dziecinne ikonki. Ubocznym skutkiem zastosowania okienkowego interfejsu są wymagania sprzętowe: 486DX (tzn. na 386 gra chodzi, ale spróbuj zagrać w jakiś scenariusz do końca!).

Sposób sterowania HARPOON 2 jest niestety intuicyjnie niezrozumiały. O ile w „jedynkę" można było grać niemal od razu, to do „dwójki" trzeba się solidnie przygotować. Na szczęście gra wyposażona jest w bardzo precyzyjny podręcznik. Oprócz dokładnego omówienia wszystkich ikon i menusów, na uwagę zasługuje część teoretyczno-wojskowa, w której zaprezentowane zostały zasady planowania operacji i właściwego zestawiania formacji okrętów. Trzeba też pochwalić firmę IPS za znakomite przetłumaczenie (z wyjątkiem niezrozumiałej definicji szumów kawitacyjnych) i opracowanie podręcznika.



PODSUMOWANIE

Nowy HARPOON może wydusić z naszego sprzętu ostatni dech, dając możliwość gry nawet w rozdzielczości 1280x1024! Z drugiej strony dziwi znaczna oszczędność na driverach do kart dźwiękowych. Gra obsługuje jedynie, tylko i wyłącznie SoundBlastera (zwykłego, Pro lub 16).

W warstwie treściowej HARPOON 2 jest grą bardziej skomplikowaną i trudniejszą od „jedynki". Z tego względu nie należy oczekiwać, iż krąg jego wielbicieli będzie szerszy niż w przypadku poprzednika. Zapewne gra stanie się kolejnym objawieniem dla nielicznych maniaków współczesnej wojny morskiej, pozostawiając resztę graczy obojętnymi.

Pejotl

Dystrybutor: IPS Computer Group

THREE-SIXTY'94

PC: SVGA, SB

6

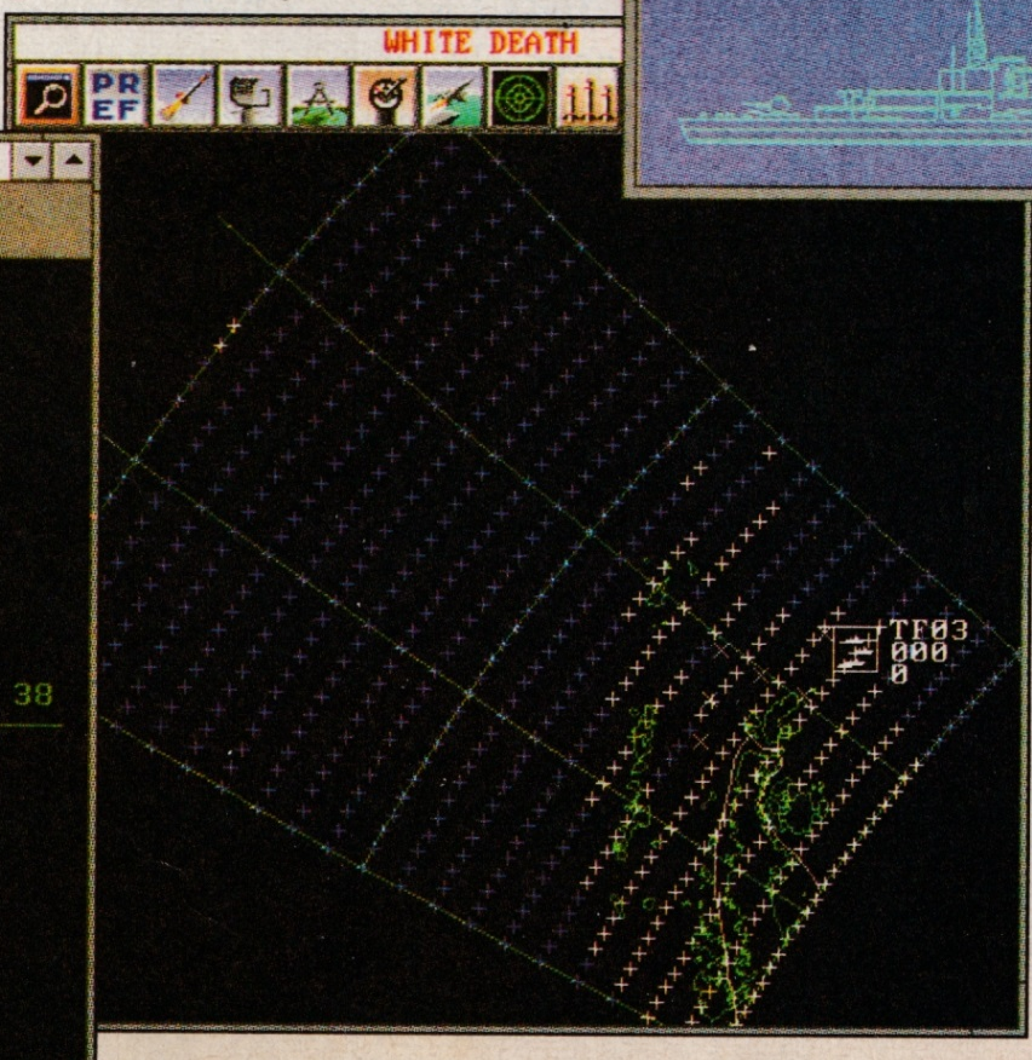
STRATEGIA

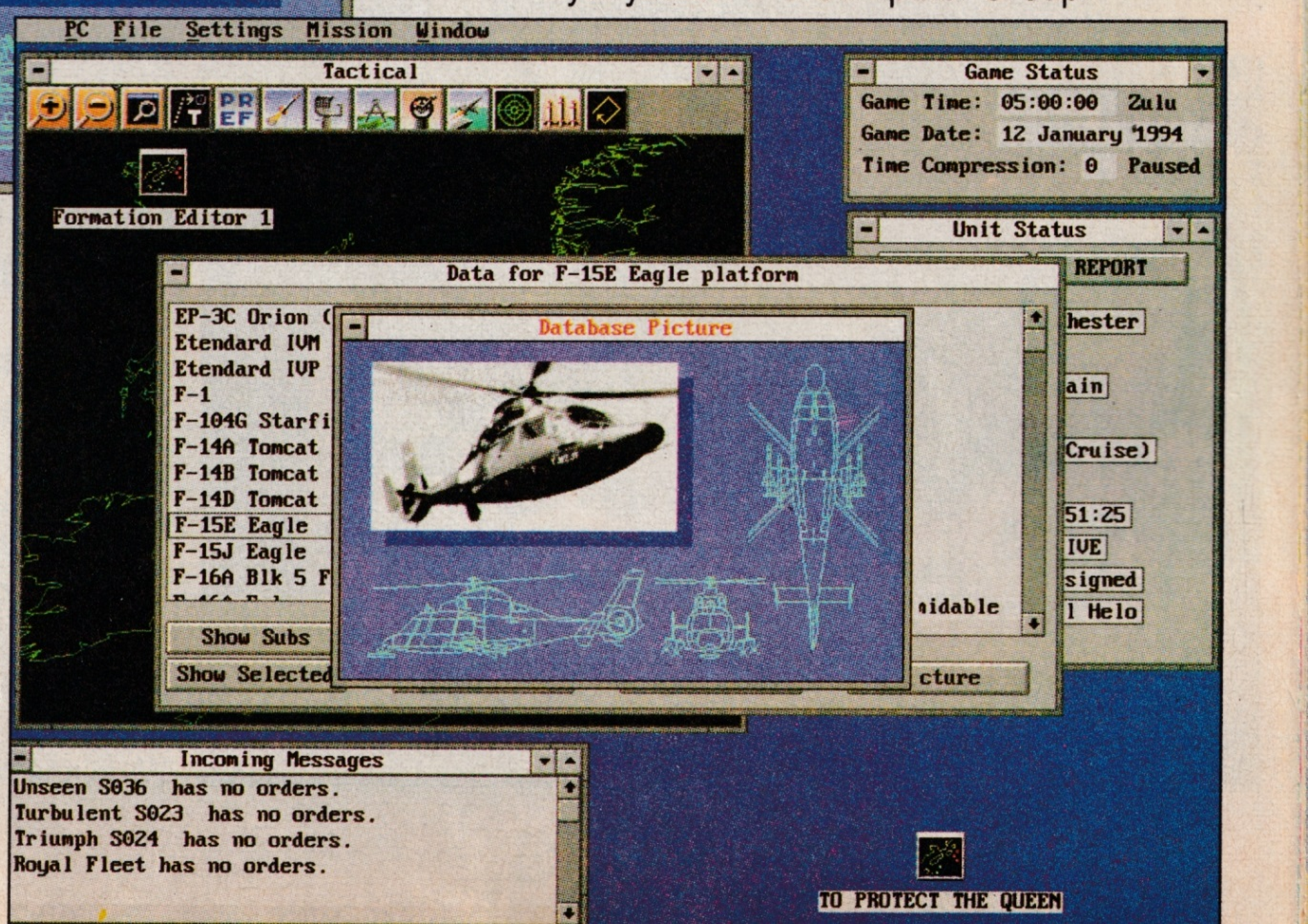
90% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Miodność | 79,30 Cena w zł. zawiera VAT



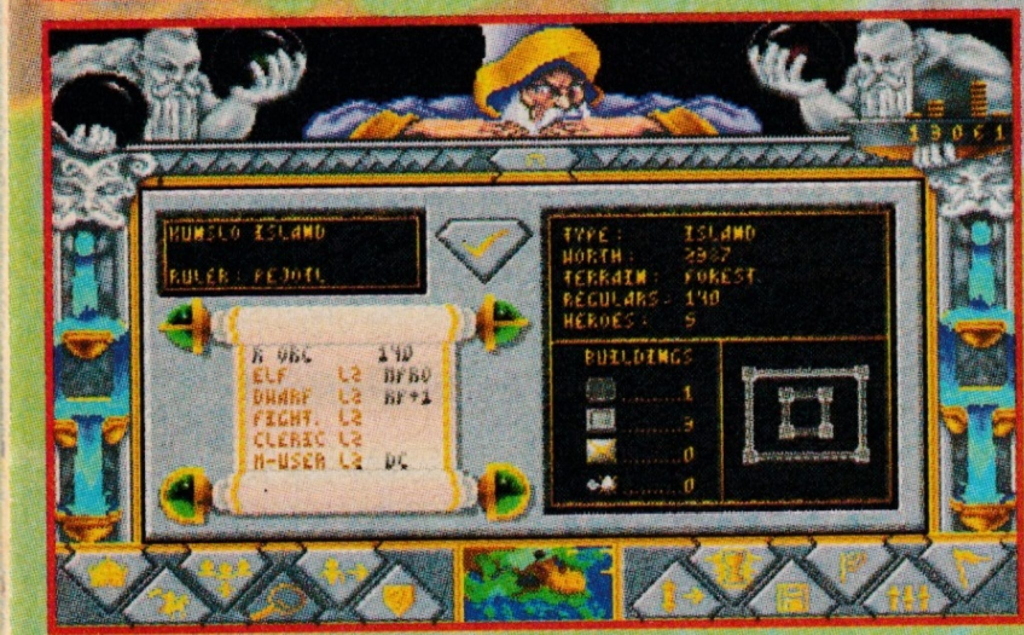
Screeny w normalnej i podwyższonej rozdzielczości















FANTASY EMPIRES

SSI znana jest m.in. z szeregu klasycznych gier o II Wojnie Światowej. Nie stroni ona także od RPG, o czym świadczy cała seria gier opartych na systemie DUNGEONS AND DRAGONS. Na tym systemie oparte zostało drugie obok STRONGHOLD połączenie RPG i strategii – FANTASY EMPIRES.

Na pierwszy rzut oka gra jest typową ekonomiczno-wojenną grą rozgrywaną na mapie podzielonej na obszary. Najbliższe skojarzenia, mimo typowo fantastycznego klimatu, nasuwa z grą VIKINGS. Jest od niej jednak znacznie prostsza. Brak tu opcji ekonomicznych, prowincję rozbudować można tylko o cztery rodzaje budowli (zamek, zbrojownia, wieże magów i kapłanów), wojska składają się jedynie z machin oblężniczych i piechoty (w tym łuczników). Rozmaitość ras (ludzie, orkowie, krasnoludy...) nie wpływa znacząco na przebieg walk. Jedynie elfy łucznicy się tu wyróżniają.

Mariaż wspomnianych na początku dwóch typów gier wypadł dosyć blado. Ni pies to ni wydra, coś na kształt świdra. Gra spowinowacona jest najbliżej ze strategiami, niestety bliżej RISKów niż tych bardziej rozwiniętych. Na to nałożono cienką fabułkę w stylu fantasy i dodano garść herosów (do wypełniania heroicznych zadań). I nie byłoby problemu, gdyby na tym sprawę skończono. Niestety, aby uszczęśliwić absolutnie wszystkich, grze zafundowano zręcznościowy sposób rozgrywania bitwy.

W ten właśnie sposób powstała gra dla wszystkich, czyli dla nikogo. Być może zainteresuje ona graczy lubiących zarówno proste strategie jak i nieskomplikowane zręcznościówki. Trzeba mieć jednak dużo samozaparcia, żeby nie pociąć się z rozpaczy, gdy dowódca musi do ruszenia każdego żołnierza fatygować się osobiście (chyba, że na początku dasz im rozkaz ASSAULT). Jednak skorzystanie z opcji automatycznego rozgrywania bitew (SIMULATE), jest najczęściej przyzwoleniem na wycięcie własnych oddziałów do nogi.

Jak na grę strategiczną, pozostawiono graczom dość mało oddechu na rozbudowę własnego państwa. Dość szybko zaczyna się totalna wojna ze wszystkimi. Niestety, z powodu istnienia broni jak najbardziej masowego rażenia, czyli czarów, trudno sformułować tu jakąkolwiek taktykę. Wróg może uderzyć absolutnie wszędzie!

Aby przeciwnik nie mógł zniszczyć twoich wojsk jednym magicznym ciosem, musisz trzymać je w rozproszeniu. To dodatkowo wymusza na tobie opanowanie zręcznościowej obsługi bitwy, aby, na trupie joysticka lub klawiatury, pokonywać w kolejnych bitwach przeważające siły wroga.

Gra opakowana jest w prostą lecz stylową grafikę. Duży nacisk położono na dostarczenie sporej ilości wrażeń słuchowych. Ciekawym pomysłem wydają się być mówione podpowiedzi, wskazujące na działania jakie powinieneś podjąć. FANTASY EMPIRES to dowód, że SSI produkują dużo gier o średnio niezłym poziomie, potrafi szczególnie kiepskimi rekompensować te szczególnie wybitne.

Pejotl

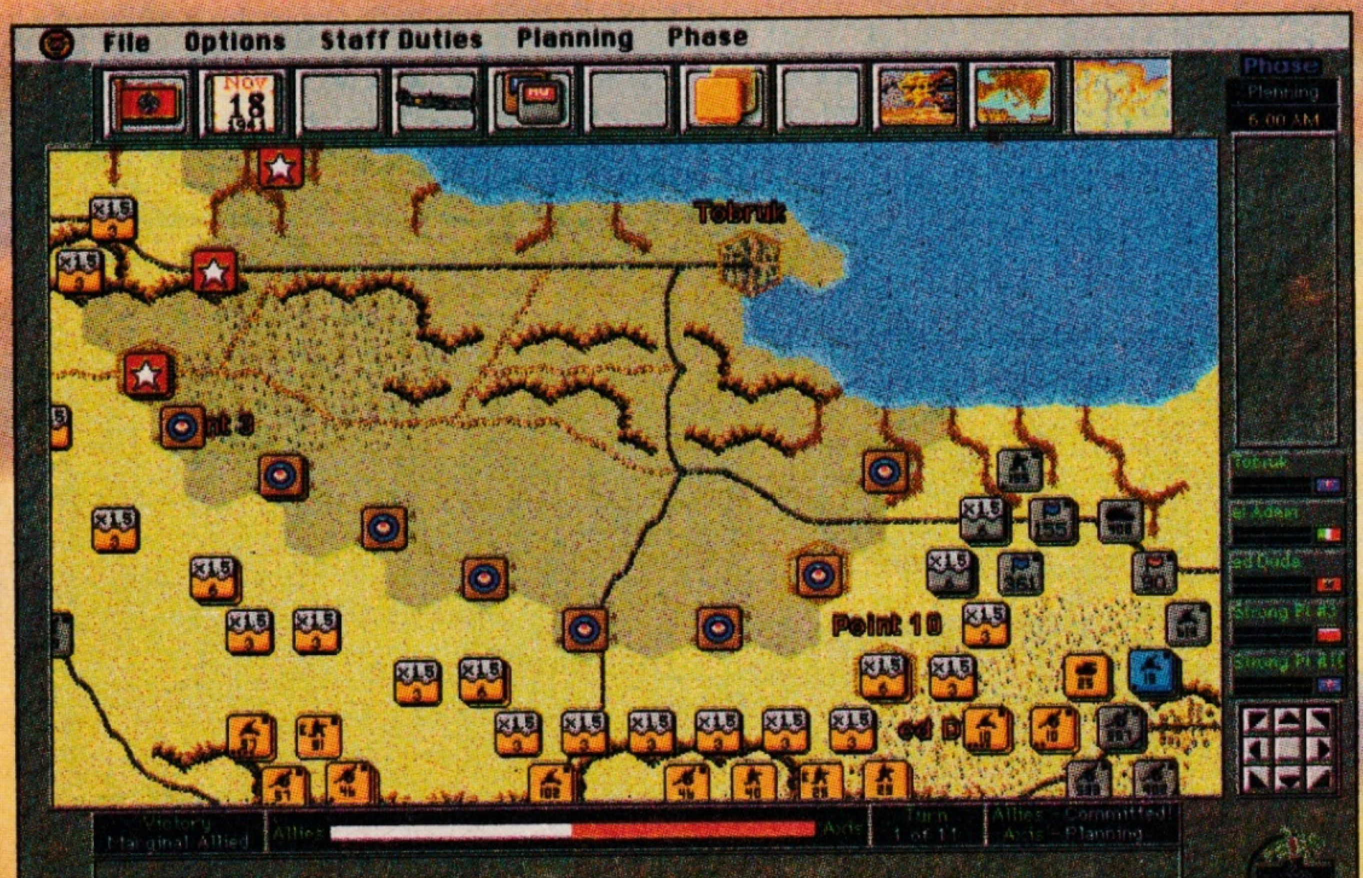
V FOR VICTORY 5

OPERATION CRUSADER

Piąta część V FOR VICTORY – OPERATION CRUSADER została wydana przez AVALON HILLS GAMES COMPANY. Zespół ATOMIC GAMES rozstał się z THREE-SIXTY działającą pod szyldem US GOLD i zapowiedział, że opracuje następne wielkie bitwy w ramach serii V4V. Znalazło to odzwierciedlenie w menu wstępnym, gdzie pojawiły się ikonki przedstawiające godła najważniejszych państw z obozu Sprzymierzonych – USA, Wlk. Brytania i ZSRR oraz Osi – Niemcy, Japonia i Włochy. Być może następna gra z serii VICTORY przeniesie nas z Europy na Pacyfik i umożliwi również rozgrywanie operacji morskich.

Tematem OPERATION CRUSADER jest nomen omen „Operacja Krzyżowiec", w której celem obu stron był Tobruk. Wojska Niemiec i Włoch pod dowództwem generała, później feldmarszałka E.Rommla chciały zdobyć tę bazę morską zamienioną na twierdzę, zaś jednostki brytyjskie wspierane przez Samodzielną Brygadę Karpacką (z podporządkowanym batalionem czechosłowackim) próbowały ją utrzymać. Celem operacji było odblokowanie Tobruku przez wojska brytyjskie.

Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich powołana została 12 kwietnia 1940 roku rozkazem gen. Władysława Sikorskiego. Początkowo stacjonowała w Syrii, później po kapitulacji Francji przeszła do Palestyny, gdzie została podporządkowana dowództwu sił brytyjskich na Bliskim Wschodzie. Brygada składała się z żołnierzy Wojska Polskiego przebywających na Zachodzie, przekradających się przez Bałkany na Bliski Wschód i ochotników napływających z Azji.



Pomimo braku doświadczenia bojowego brygadę uznano za nadającą sie do zastąpienia jednej z brygad australijskich w Tobruku. Wymiana nastąpiła pomiędzy 19 a 25 sierpnia 1941 roku. Początkowo brygada pełniła rolę odwodu dowództwa twierdzy, później – od 3 października objęła zachodni odcinek obrony Tobruku. Pododcinek nadmorski objął Pułk Ułanów Karpackich i kompania pułku Black Watch (szkockiego), pododcinek środkowy batalion piechoty pułku Durham Light Infantry, odcinek naprzeciw „Wyłomu", miejsca przełamania linii obrony przez oddziały niemieckie w natarciu przeprowadzonym 30 kwietnia 1941 roku, 2 i 3 bataliony karpackie oraz cała artyleria. 1 batalion rozmieszczono w głębi obrony jako odwód. W końcu października Anglików zastąpił 11 batalion czechosłowacki, a ułanów australijski batalion 2/13. W takim ugrupowaniu brygada pozostawała do operacji Crusader.

W czasie jej trwania brygada zajęła stanowiska obronne także na południowym odcinku, gdyż do walk na kierunku Sidi Razegh skierowano broniące jej jednostki brytyjskie. Na skutek tych dyslokacji Brygada Karpacka obsadzała 28 kilometrów, spośród 50 na jakie składała się linia obrony Tobruku. Bezpośrednio w walkach o utrzymanie korytarza łączącego twierdzę z Sidi Razegh uczestniczył jeden z dywizjonów artylerii oraz dywizjon przeciwpancerny ppłk. Dołęgi-Cięszkowskiego. Na skutek powodzenia operacji Crusader w nocy z 9 na 10 grudnia, 2 i 3 bataliony karpackie zdobyły wzgórze Medauar – „Wyłom", kończąc tym samym oblężenie twierdzy.

W porównaniu do poprzednich gier serii V4V, w OPERATION CRUSADER wprowadzono niewielkie zmiany dotyczące opcji okna bocznego. Pojawiło się nowe menu, rozwinięte w postaci paska z ikonami na górze ekranu, pod ramką menu głównego. Komentujemy je w KGB, przyrównując do pierwszych wersji V FOR

ATOMIC GAMES'94

Macintosh
PC: SVGA, SB

PC 2

PRZYGODOWA

100% Grafika
50% Dźwięk
90% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT







SSI'93

PC: VGA, SB PC 4 PC CD 1

STATEGIA

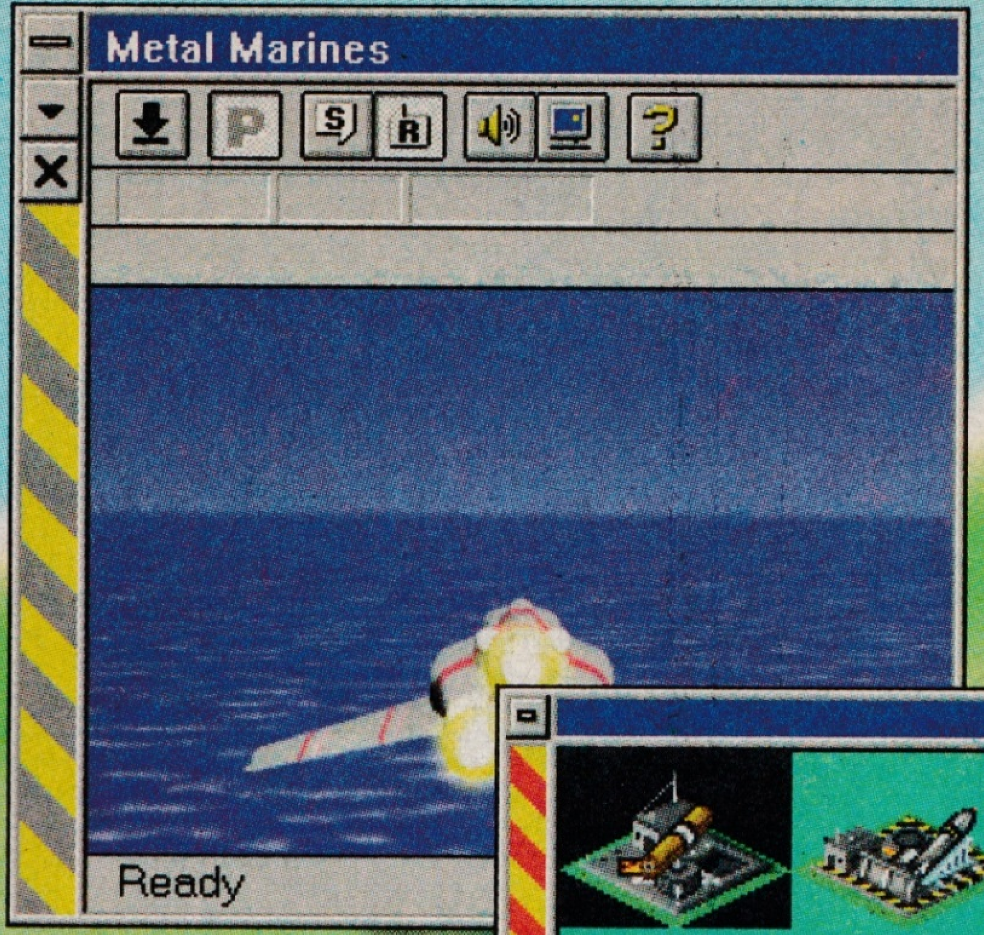
80% Grafika | 70% Dźwięk | 70% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

VICTORY opisanych w SS'17 oraz pozostawiając bez komentarza te opcje, co do których nie wystąpiły istotne zmiany. Nowe menu zostało opracowane dla rozproszenia zbyt zagęszczonych opcji w oknie bocznym oraz do wprowadzenia kilku nowych informacji.

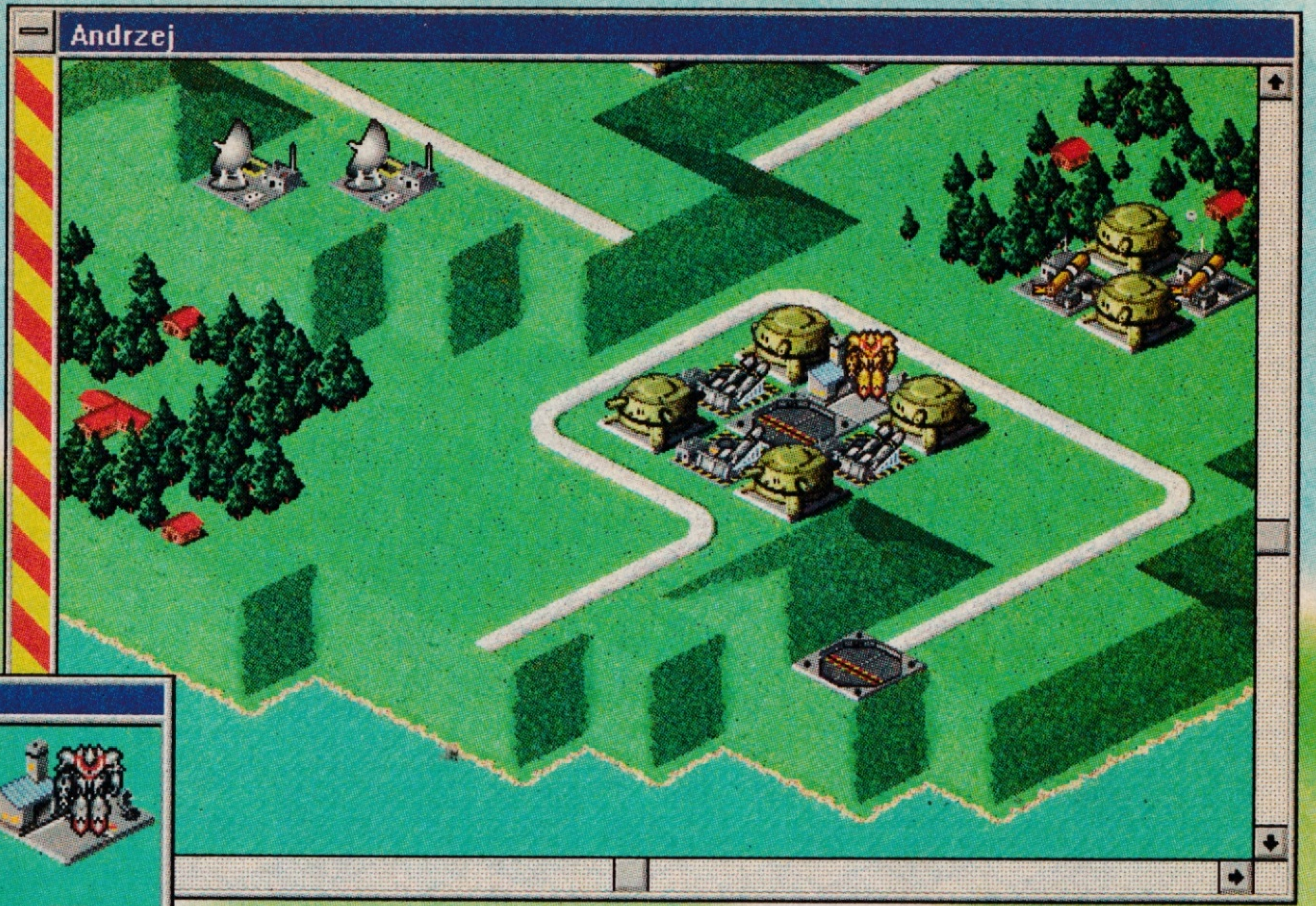
Mamy nadzieję, że w następnych wersjach VICTORY projektanci ATOMIC GAMES ograniczą się jedynie do niezbędnych uzupełnień w interfejsie użytkownika i przestaną poprawiać to co jest już zupełnie nieźle i opanowane przez oszołomów taktyki.

Doc & Kochaś

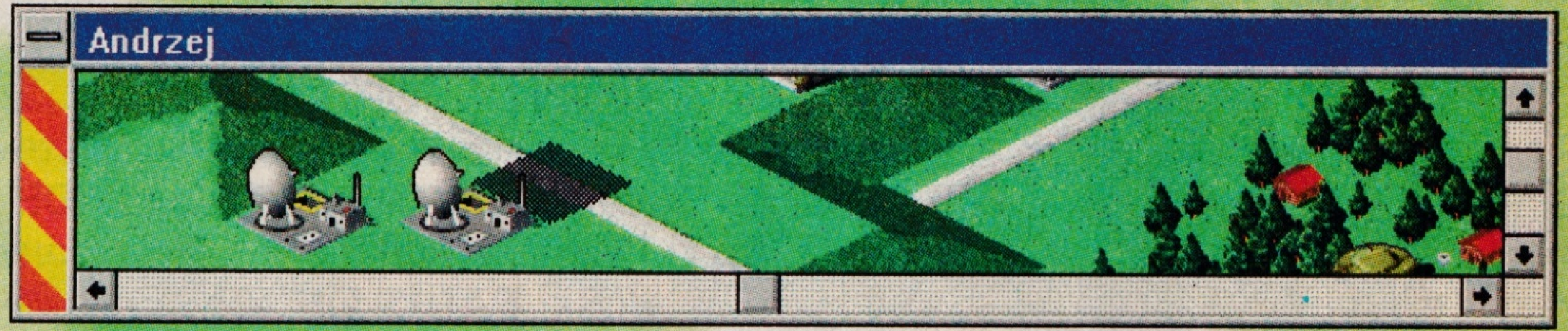




METAL MARINES





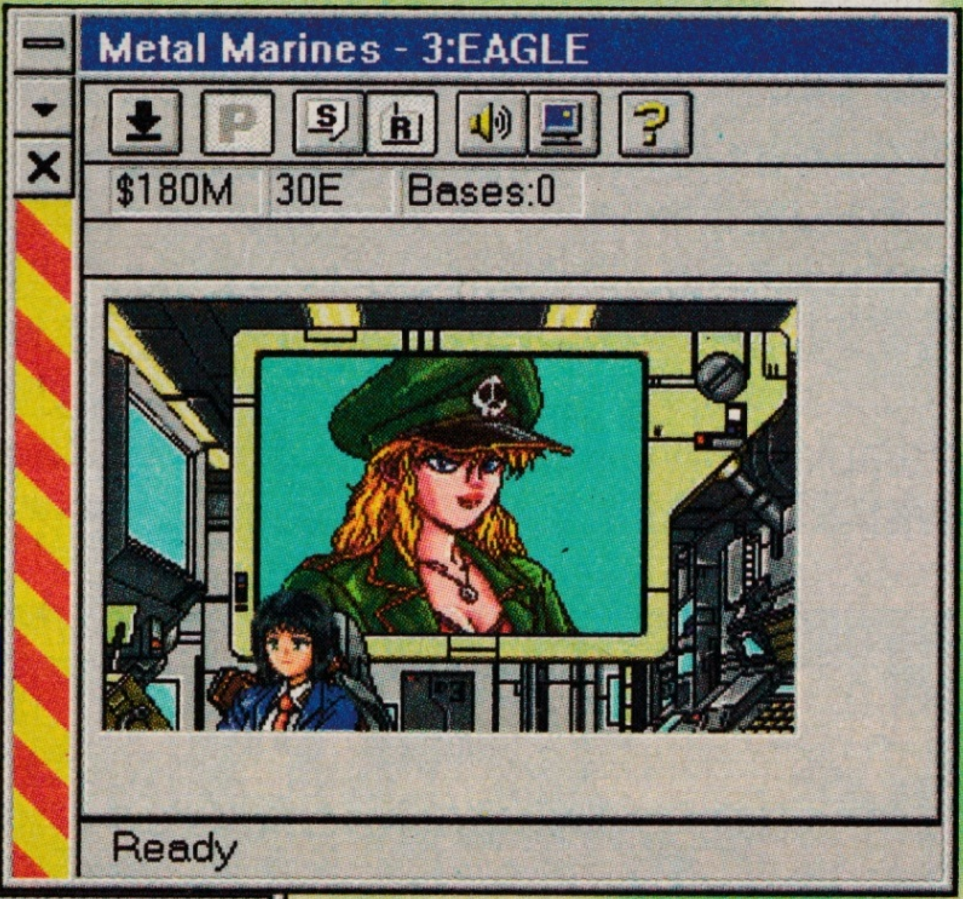


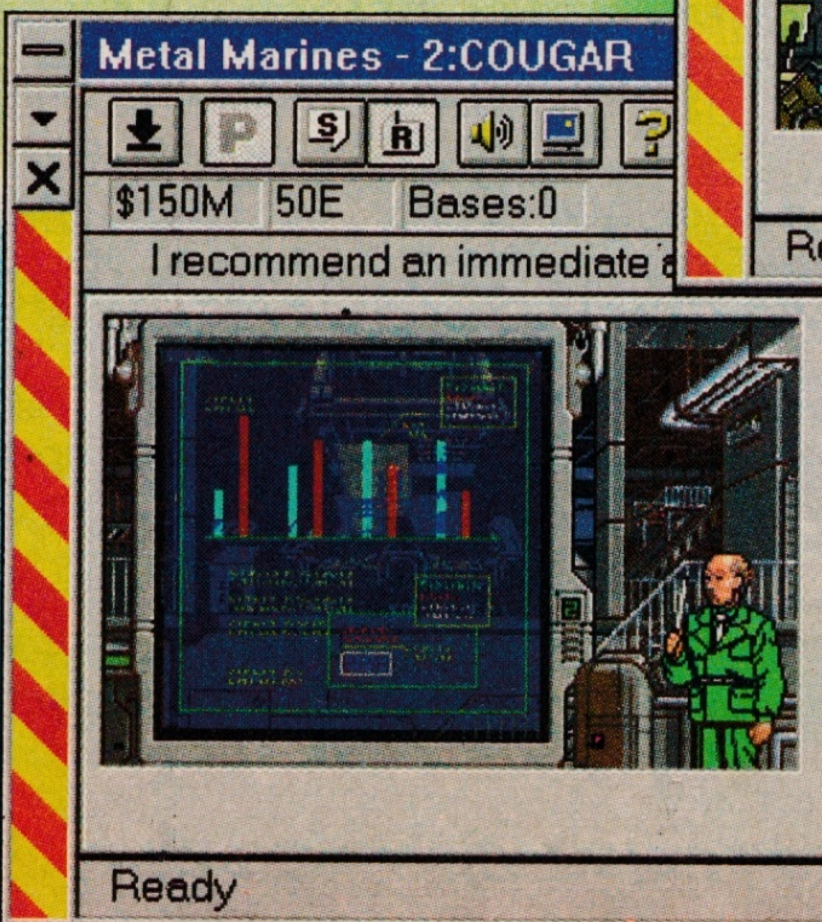
Wojna w XXIII wieku zniszczyła 80% powierzchni Ziemi. Użycie broni zawierającej antymaterię spowodowało zniknięcie olbrzymich obszarów lądu i na morzach pozostało jedynie kilka większych wysp. Na szczęście ich przywódcy nauczeni przykrym doświadczeniem utworzyli rząd ogólnoplanetarny by uniknąć podobnych konfliktów w przyszłości.

W czasie gdy na Ziemi przywracano porządek, pojawiło się zagrożenie z zewnątrz. Niejaki Zorgeuf opanował wszystkie kolonie oraz stacje orbitalne w systemie słonecznym i jedynie Ziemia przeszkadza mu w zostaniu największym dyktatorem wszechczasów. Słabym siłom ziemskim nie udało się odeprzeć zmasowanego ataku i wojska uzurpatora zdobyły klika wysp, na których zbudowano silną bazę wojskową. W tej sytuacji Ziemianie sięgnęli po ostatnią deskę ratunku i mianowali Głównodowodzącym Ziemskich Sił Zbrojnych adepta Ziemskiej Szkoły Wojskowej – jego geniusz zadziwiał nawet najlepszych generałów. Zaskoczony nieoczekiwanym awansem zgodziłeś się i teraz w twoich rękach leży los niepodległej Ziemi.

Podniesione na duchu ZSZ przystąpiły do ofensywy mającej na celu likwidację wrogiej bazy, a następnie odbicie całego systemu słonecznego. Niestety wyspy otaczające bazę wroga są silnie ufortyfikowane i czeka cię wiele bitew zanim wykonasz otrzymane rozkazy. Cel każdej z bitew jest oczywisty – zniszczyć wszystkie bazy znajdujące się na wyspie przeciwnika. Do dyspozycji masz trzy rodzaje broni ofensywnych: roboty bojowe, rakiety ziemia-ziemia oraz rakiety zawierające antymaterię. Niestety przeciwnik posiada identyczny arsenał i będziesz musiał poświęcić trochę czasu na rozbudowę linii defensywnych. Do wyboru masz rakiety ziemia-powietrze, bunkry, pola minowe, roboty bojowe, makiety baz oraz konstrukcje maskujące bazy. Poza tym możesz stawiać także radary – zwiększają prawdopodobieństwo zestrzelenia wrogiej rakiety/transportowca, elektrownie – przetwarzają energię w paliwo potrzebne do odpalania rakiet, fabryki – skracają czas budowy wszystkich obiektów, ośrodki dowodzenia – obniżają koszty operacyjne co zwiększa ilość funduszy pozostających do twojej dyspozycji. Oczywiście postawienie każdej z budowli wymaga odpowiednich zasobów finansowych i energetycznych, które są co pewien czas uzupełniane dostawami spoza linii frontu.

Każdą bitwę można podzielić na trzy fazy. Pierwsza polega na rozpoznaniu umocnień przeciwnika – wystarczą dwie, trzy odpowiednio wystrzelone rakiety by uzyskać w miarę pełny obraz linii obronnych przeciwnika. Kolejny etap to rozbudowa własnych broni zaczepnych oraz niszczenie tych stawianych przez wroga. Trzecia i ostatnia faza to wysłanie desantu na wyspę przeciwnika poprzedzone zmasowanym atakiem rakiet ziemia-ziemia. Najtrudniejsza jest bez wątpienia druga faza, gdyż komputer jest dużo szybszy w podejmowaniu decyzji. Poza tym trudno jest ustalić właściwy moment rozpoczęcia desantu, a podczas jego realizacji nie ma już czasu na stawianie nowych budowli. Zbyt wczesny atak zakończony niepowodzeniem, może łatwo doprowadzić do całkowitej klęski. Zbyt późny atak może zostać uprzedzony przez przeciwnika, a wtedy nawet w razie odparcia go trudno jest odbudować zniszczenia.





METAL MARINES podobnie jak większość gier pod Windows ma duże wymagania sprzętowe – co najmniej 486DX i 4 MB RAM. Na gorszym sprzęcie już podczas trzeciej bitwy komputer nie nadąża z wykonywaniem rozkazów i obsługą animacji, co uniemożliwia sensowną zabawę. Jednak osoby lubiące strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym i posiadające szybki komputer nie powinny zbytnio narzekać na powyższe wady. Poza tym możliwość zabawy z kolegą (jeśli posiadasz modem) znacznie podnosi walory tej gry.

Na koniec dwie podstawowe zasady:

1. Nie dopuść do zbudowania przez przeciwnika wyrzutni rakiet zawierających antymaterię. Ze względu na trajektorię lotu nie mogą one być zestrzelone, a posiadają olbrzymią siłę rażenia.

2. W miarę możliwości modernizuj posiadane fabryki robotów oraz wyrzutnie rakiet ziemia-ziemia oraz ziemia-powietrze.

C(w)alineczka

MINDSCAPE'95

PC Windows: SVGA, SB 2

STRATEGIA

70% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT



HIGH COM

Pierwszego września 1939 roku wojska niemieckie przekroczyły polską granicę. Później były granice Danii, Norwegii i wielu innych państw. Pewnie nie ostałaby się żadna, gdyby Matka Natura nie zadbała o istnienie głębokich przeszkód wodnych, zwanych nie wiedzieć dlaczego oceanami. Wojska te dowodzone były przez zespół ludzi zwany przez zupełne nieporozumienie High Command. Na jego czele stał były kapral – Adolf Hitler.

ADOLF IDZIE NA WOJNĘ

Twórcy serii V4V (THREE SIXTY) uznali, że najwyższy czas stworzyć porządną symulację pozwalającą na danie graczowi pełnej kontroli nad całością następujących sfer: militarnej pozwalającej na przeprowadzenie kampanii wojennych, politycznej, w której można symulować zachowanie się (neutralność lub udział wybranych państw w wojnie) i ekonomicznej, obejmującej problemy produkcji, zapewnienia odpowiedniej ilości surowców oraz stałego dopływu wynalazków. Mimo zrealizowania tak szerokiego zamierzenia okazuje się, że nie zawsze kompleksowe podejście do tematu zapewnia należyte efekty, ale o tym potem.

GŁÓWNE MENU

Główne menu składa się z elementów dobrze znanych. GAME OPTIONS – pozwala na rozpoczęcie nowej gry (NEW), wybrania jednego ze scenariuszy (SCENARIO), wybranie przebiegu wojny na Pacyfiku (PACIFIC OPTIONS), pogody (WEATHER OPTIONS), odpowiedniego czasu wyświetlania komunikatów i ostrzeżeń (MESSAGE & WARNING OPTIONS). Nie bez znaczenia są opcje określające realizm pola bitwy: wywiadu (DETECTION OPTIONS), marszruty wojsk (PATHS OPTIONS), starcia (COMBAT OPTIONS). W grze można popróbować swoich sił indywidualnie lub wraz z inną osobą (ALLIED AND AXIS PLAYER OPTIONS), określić poziom na jakim chcesz grać ty i ewentualnie komputer, zachowanie się poszczególnych krajów w zależności od rozwoju sytuacji ogólnej (EVENT OPTIONS), oraz opcje startowe gry.

Przed rozpoczęciem gry trzeba wybrać jedną z możliwości, obejmujących 4 lekcje (LESSON) gry obejmujące różne sytuacje strategiczne, kolejne lata wojny od 1939 do 1944 roku, z pominięciem 1942 roku, oraz kompleksową lekcję, na którą składają się elementy początkowych lekcji (TUTORIAL).

W grze biorą udział wszystkie rodzaje wojsk i jednostki je reprezentujące. Wojska lądowe to oczywiście piechota, jednostki pancerne, zmechanizowane i spadochroniarze, chociaż ci są piechotą dopiero po desantowaniu na zaplecze wroga. Lotnictwo to myśliwce, myśliwce bombardujące i bombowce. Najwięcej miejsca autorzy poświęcają jednostkom pływającym, gdyż możesz budować niszczyciele, krążowniki, pancerniki, lotniskowce, okręty podwodne i transportowce. Można się zgodzić, że wyczerpuje to realia ówczesnego pola walki.

STRATEGIA I TAKTYKA

Na głównym ekranie gry zrealizowano ciekawe połączenie ekranu taktycznego i strategicznego. Ekran strategiczny, umieszczony w prawym górnym rogu, pozwala na ogarnięcie całości sytuacji w Europie i natychmiastowe przeprowadzenie odpowiednich posunięć na ekranie taktycznym. Na ekranie strategicznym można ukazać około 20 zagadnień, które ułatwiają podejmowanie skutecznych decyzji w skali taktycznej. Na ekranie taktycznym możesz natomiast wydawać rozkazy. Dotyczyć one mogą dowolnej dziedziny dotyczącej sfery wojskowej i gospodarczej. W kolejnych fazach dokonujesz ruchów jednostek wojskowych z miejsc początkowego ich stacjonowania (FORCE ALLOCATION MODE), przesunięć zasobów naturalnych z ośrodków wydobywczych do ośrodków przemysłowych, wytworów przemysłu w kierunku przeciwnym i ustalenie rodzaju produkcji w poszczególnych miastach (RESOURCE ALLOCATION MODE), przegrupowań sił lotniczych (1st AIR ALLOCATION MODE), morskich (1st NAVAL ALLOCATION MODE), lądowych (LAND ALLOCATION MODE). Posunięcia te wywołują odpowiednie skutki, w związku z czym po każdej z faz ruchu wojsk następują fazy ich wykonania (może ich być po kilka), (LAND, NAVAL, AIR EXECUTION MODE). Oczywiście po każdej z nich można zapoznać się z raportem przedstawiającym rezultaty starcia. Siły morskie i lotnicze mogą mieć więcej niż jedną fazę ALLOCATION.

PRODUKCJA I WYNALAZCZOŚĆ

W fazach ekonomicznych sterujesz dystrybucją środków budżetowych, zasobów naturalnych, priorytetami produkcyjnymi i ukierunkowujesz rozwój badań naukowych. Jest to najważniejsza z faz, gdyż od twoich decyzji zależeć będzie tempo przyrostu produkcji przemysłowej, wydobycia, szybkość wynajdywania coraz doskonalszych rodzajów broni. Wskazując na dowolne miasto, na ekranie taktycznym otrzymujesz dotyczący go raport, z uwzględnieniem produkcji (INDUSTRY, SHIP BUILDING) i jej wielkości, w zależności od jej rodzaju, siły ekonomicznej, mocy wynalazczych i co najważniejsze, siły obrony przeciwlotniczej, uniemożliwiającej przeciwnikowi skuteczne bombardowania. Ingerując w podane liczby zmieniasz wielkość produkcji w ramach: ogółu punktów reprezentujących ekonomię miasta, przerzutu surowców i wyrobów gotowych oraz wzmacniasz lub zmniejszasz jego potencjał wynalazczy. Pamiętaj, że źle przemyślana strategia rozwoju przemysłowo-badawczego spowoduje zmniejszenie produkcji, zwolnienie tempa pracy wynalazców, co w dalszej kolejności spowoduje zagładę twoich jednostek na polu walki. Przegrasz, a los pokonanych agresorów nie jest godny pozazdroszczenia.

Trafne posunięcia ekonomiczne spowodują, że wojska twe będą niezwyciężone – będą posiadały sprzęt lepszy niż przeciwnicy. Zmniejszy to ich straty bojowe, skróci okres każdej z kampanii oraz zaowocuje pożądanymi skutkami politycznymi – ogłoszeniem neutralności przez kraje wspierające two-





ich przeciwników, lub przystąpieniem do wojny sojuszników słabszych duchem, żeby daleko się nie rozwodzić np. Turcji. Na polu wynalazczym możesz w sprzyjających okolicznościach wyprodukować bombę atomową i załatwić przeciwnika tak szybko jak gotują się szparagi, cytując nieodżałowanego cesarza Oktawiana Augusta.

BITWA I JEJ REZULTAT

Gdy jednostka napotyka jednostkę przeciwnika, może rozpocząć walkę. Na miejscu mapy strategicznej pojawia się panel sterowania jednostką w trakcie bitwy. Po kliknięciu na jednostkę i obejrzeniu raportu o jej stanie, możesz wydać rozkaz ataku, wycofania się lub zaprzestania walki. Po wydaniu któregokolwiek z rozkazów pokazuje się SUMMARY RAPORT, w którym przedstawiony jest stan jednostki po bitwie. W trakcie starcia cały czas masz dostęp do raportu z jej przebiegu. Studiuj go

MAND

uważnie, bo w wypadku niekorzystnego obrotu sytuacji zawsze będziesz mógł wycofać pokonaną jednostkę bez narażania jej na zniszczenie. Łatwiej jest bowiem uzupełnić stany jednostek niż wystawia nowe.

ALBERT SPEER MA GŁOS

1. Atakuj mając przewagę ilościową na danym kierunku strategicznym. Nie spiesz się, zgromadź odpowiednio duże siły i dopiero wtedy atakuj. Skracasz w ten sposób każdą z kampanii, co przy nieuniknionym w pierwszym okresie błędach ekonomicznych pozwoli ci pozostać zwycięzcą.

2. Przed atakiem wojsk lądowych zmiękcz przeciwnika atakami lotniczymi. Zawsze masz co najmniej dwie fazy lotnicze, więc zawsze możesz w newralgicznym punkcie zgromadzić odpowiednią liczbę samolotów.

3. W każdej kampanii wytyczaj marszrutę swoich wojsk od miasta do miasta. Oznacza to, że zdobywasz dane miasto, przesuwasz wojska lądowe o hex dalej i do opuszczonego miasta przerzucasz lotnictwo. W ten sposób lotnictwo uniemożliwi podejście wartościowych jednostek wroga, a do zdobytego miasta możesz wysłać koleją świeże, silne jednostki mogące skutecznie kontynuować ofensywę.

4. Dąż do jak najszybszego zajęcia stolicy przeciwnika. W ten sposób szybko zakończysz kampanię przeciwko danemu państwu i będziesz mógł użyć zaangażowanych przeciw niemu jednostek gdzie indziej.

5. Wykończ najpierw wszystkie państwa, do których możesz dotrzeć drogą lądową. Da to dwa rezultaty: po pierwsze będziesz dysponował silną armią lądową i olbrzymim potencjałem przemysłowo-badawczym, a po drugie, żeby przeprowadzić inwazję na Wielką Brytanię musisz dysponować odpowiednią flotą, której budowa zajmie ci około dwóch lat. Pokonując wszystkich do 1942 roku, dajesz sobie wystarczająco dużo czasu, by zrobić to w czerwcu 1944 roku. Uznać to można za maleńką kpinę z historii!

WADY GRY

Podstawową wadą wydaje się być długi czas rozgrywki. Nigdy przy włączonych wszystkich opcjach nie udało mi się doprowadzić rozgrywki do końca przez cały weekend. Ponadto długotrwałe granie w HIGH COMMAND oprócz martwoty części tkanki mózgowej powoduje nieodwracalne szkody w systemie mięśniowym palca wskazującego. Fatalna jest konieczność przesyłania surowców do każdego z ośrodków przemysłowych, co zajmuje masę czasu i nie wnosi nic twórczego do rozgrywki. Denerwujące jest też ręczne sterowanie ruchami jednostek i przeszukiwanie stosu jednostek.

ZALETY GRY

Po raz pierwszy opracowano grę kompleksowo podejmującą ogół zagadnień związanych z prowadzeniem wojny we współczesnym świecie. Różnorodność poruszonej tematyki jest na tyle duża, że grą mogą zainteresować się nie tylko stratedzy, ale również ekonomiści, gdyż symulacja zjawisk ekonomicznych zachodzących w gospodarce stoi w tej grze na nieco wyższym poziomie niż symulacja opcji militarnych. Należy podkreślić, że autorzy gry zadbali o to, by część decyzji mogła być podejmowana przez komputer. W ten sposób każdy może poświęcić się temu, co najbardziej go interesuje, bez zbytniego wgłębiania się w żmudne przeliczenia i czasochłonne rozmyślania. Polecam tę grę przede wszystkim wytrwałym i pragnącym poszerzyć swoje horyzonty. Życzę wszystkim dobrej (długiej) zabawy! I pamiętajcie, zwycięstwo rodzi się najczęściej na zapleczu: w laboratoriach i zakładach przemysłowych.

Kochaś

COLORADO CC'93

PC: VGA, SB — PC 1

STRATEGIA

Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność
60%	70%	90%	80%

Cena w zł. zawiera VAT



Pod koniec 1994 roku firma STRATEGIC SIMULATION INC. wydała grę strategiczną PANZER GENERAL, która może okazać się tak dużym przebojem, jak przed dwoma laty pierwsze gry serii V FOR VICTORY. PANZER GENERAL ma proste i funkcjonalne sterowanie, dobrą grafikę i dźwięk, a przede wszystkim świetną koncepcję. Jest też i trochę wad, które znaleźli dla was eksperci SECRET SERVICE po długim i drobiazgowym testowaniu.

ISTOTA GRY

Tematyką PANZER GENERAL są wielkie operacje II Wojny Światowej toczone głównie na europejskim teatrze wojny. Celem gry jest zajęcie w określonym czasie (limit tur) wyznaczonych ośrodków miejskich, portów i baz lotniczych. Dowodzisz zgrupowaniem armijnym, a w ZSRR i w hipotetycznej inwazji Ameryki – zgrupowaniami, których główną siłą uderzeniową są wojska pancerne. Do dyspozycji masz wszystkie podstawowe rodzaje wojsk lądowych, artylerii, lotnictwa oraz flotę jeśli przeprowadzasz operacje kombinowane. Wszystkie jednostki są numerowane według komputerowego systemu identyfikacyjnego, zbliżonego do tego stosowanego podczas wojny.

Gra ma charakter strategiczno-operacyjny, a jej akcja przebiega w turach najczęściej jednodniowych. Dowodzisz dywizjami lub brygadami i okrętami, którym wydajesz rozkazy przemieszczania się i ataku. Jednostki wojsk lądowych i lotnictwa możesz także uzupełniać i przeformowywać w miarę rozwoju techniki i produkcji uzbrojenia. W trakcie każdej operacji możesz również wystawiać nowe jednostki. Starcia jednostek są symulowane przez komputer, a ich wyniki są w dużym stopniu losowe.







Możesz rozgrywać jeden z trzydziestu ośmiu scenariuszy wielkich operacji II W.Ś. lub jedną z pięciu kampanii. W tych ostatnich rozgrywasz całą wojnę, którą możesz rozpocząć w 1939, 1941 lub 1943 roku. Wtedy poszczególne operacje z 38 scenariuszy występują tam jako oddzielne fazy wojny, przy czym rdzeń twoich wojsk stanowią te, które zachowałeś z poprzedniej operacji.

ZASADY ROZGRYWANIA OPERACJI

1. KAMPANIA

Z nazwy gry domyślać się można, że przeciwnie do scenariuszy, w kampanię można grać tylko jako niemiecki dowódca zgrupowania pancernego. Grę można rozpocząć wśród polskich pól, w spieczonych piaskach Afryki, w stepach Rosji lub w słonecznej Italii.

Najlepiej zacząć kampanię w Polsce. Jest wtedy czas na wyszkolenie jednostek (zbierają doświadczenie w boju), a także na własną politykę tworzenia nowych oddziałów. Dla wybrednych najlepszym układem jest rozpoczęcie gry z włączonymi opcjami pogody, zaopatrzenia, ograniczonego rozpoznania oraz z wyłączonym podglądem siły oddziałów.

Kampania toczy się zgodnie z wynikiem zakończonej operacji. Skala zwycięstwa lub klęska decydują o następnej bitwie. Jeżeli ktoś nie chce szybko zakończyć II Wojny Światowej musi uważać aby nie wygrywać zbyt wysoko. W końcu najwspanialsza jest walka, a nie jakieś tam zwycięstwo.

W poszczególnych operacjach gracz może wystawić nowe jednostki (zwykle dwie). Straconych jednostek pomocniczych (oznaczonych AUXILIARY) nie warto wystawiać powtórnie. Dwie nowe jednostki należy wystawiać po przemyśleniu czego brakuje i jaka będzie taktyka. Najlepiej tworzyć dodatkowe jednostki lotnictwa. Myśliwce wraz ze szturmowcami (osławione Messery i Stukasy) czynią w PANZER GENERAL cuda. Ponieważ artyleria samobieżna nie zabiera zbyt dużo amunicji, opłaca się wystawiać polową artylerię zmotoryzowaną!

Na początku każdej operacji przed ustawieniem jednostek warto unowocześnić i przeformować (UPGRADE) kilka oddziałów. Nowy sprzęt to część drogi do powodzenia.

2. SCENARIUSZ „NORWEGIA"

Najbardziej szokującą i chyba najtrudniejszą operacją jest zdobycie Norwegii. Mamy tu do czynienia z połączeniem desantu morskiego i powietrznego oraz z szerokim wykorzystaniem floty i lotnictwa. Początkowo można się w tym pogubić. Kilka rad pomoże zapanować nad chaosem: 1) przede wszystkim zdobywaj lotniska, 2) desant morski przeprowadź z północy i z południa, wspomóż je desantem powietrznym na miasta w centrum mapy, 3) bombardowanie z okrętów przeciw wojskom lądowym jest niezwykle efektywne – zespół kilku okrętów potrafi zniszczyć obronę portu lub miasta, wystarczy je wtedy tylko zająć, 4) zniszcz marynarkę aliantów koncentrując do ataku całą swoją flotę i lotnictwo – zapobiegnie to krwawym walkom na północy i zabezpieczy twoje statki transportowe.

3. SCENARIUSZE „POLSKIE"

Oba scenariusze „polskie" są łatwe, występują jednak na początku gry, w związku z czym należy je traktować jako szkolne. Dlatego zamiast doszukiwać się możliwości rozegrania kampanii wrześniowej, skoncentruj się na poprawnym planowaniu i rozgrywaniu obu operacji. Możesz wiele się nauczyć, co przyda ci się w następnych fazach gry.

4. POZOSTAŁE SCENARIUSZE

Pozostałe scenariusze przedstawiają różne sytuacje wojenne, niekiedy hipotetyczne. Kilka scenariuszy jest podanych wariantowo, też częściowo hipotetycznie. Do najbardziej „pracochłonnych" należą BARBAROSSA i WASHINGTON.

UWAGI TAKTYCZNE

1. BITWA MORSKA

Pewne rodzaje jednostek są skuteczne przeciwko konkretnemu przeciwnikowi. Okręty podwodne doskonale zatapiają duże okręty (lotniskowce, pancerniki itp), natomiast niszczyciele wybornie napuszczają wody w kadłuby podwodnych łowców. Należy zlokalizować nieprzyjaciela i zaatakować maksymalną liczbą okrętów jego okręt. Nastąpi typowa wybijanka, a że komputer zazwyczaj rozprasza swe jednostki, zwycięstwo będzie po twojej stronie.

2. BITWA POWIETRZNA

Bombowce lub szturmowce muszą mieć zawsze przy sobie jednostkę myśliwców, która będzie je osłaniała (analogicznie jak przy dużych okrętach i niszczycielach). W momencie wykrycia wrogiego lotnictwa masz dwie możliwości: albo zaatakować wszystkich, albo zniszczyć osłonę myśliwską. Wybierz drugi wariant. Po zniszczeniu myśliwców przeciwnika całe niebo należy do ciebie i zniszczenie bombowców pozostaje kwestią czasu.

3. BITWA LĄDOWA

Mimo, że PANZER GENERAL jest typową grą z własnymi zasadami, luźno nawiązującymi do realiów, nie można mu odmówić odtworzenia trzech zasad sztuki wojennej: szybkości działania, ekonomii wysiłku i współdziałania. Nigdy nie wystarczy ci sił na obsadę i atak na całym froncie. Lepiej stworzyć dwa, trzy zgrupowania, które zdecydowanie uderzą na skrzydła obrony, lub po przełamaniu własnej obrony zniszczą włamującego się przeciwnika (EKONOMIA i SZYBKOŚĆ).

Gdy twoim celem są konkretne miejsca na mapie, a zależy ci na czasie, działania należy prowadzić na decydującym kierunku uderzenia, osłaniając jedynie własne flanki (SZYBKOŚĆ). Każde zgrupowanie powinny tworzyć oddziały czołgów, piechoty, artylerii i ewentualnie saperów. Tak dobrane siły rozprawią się w krótkim czasie z każdym przeciwnikiem bez zbędnej straty czasu (RUCH i SIŁA – WSPÓŁDZIAŁANIE).

Doskonałe efekty daje powiązanie działań lądowych ze wsparciem lotniczym (słynny tandem: czołg i samolot). Dla przykładu można zaproponować atak zgrupowania 2 jednostek piechoty, 2 jednostek czołgów, 1 jednostki artylerii, 1 jednostki szturmowców i 1 jednostki myśliwców na obronę dobrze ufortyfikowanej jednostki piechoty przeciwnika broniącej się w mieście. Pierwsza otwiera ogień artyleria, potem do ataku przystępują samoloty szturmowe. Dwa ataki jednostek piechoty wsparte pomocniczym uderzeniem czołgów powodują albo eliminację obrońcy albo cofnięcie się jego resztek o 1 pole. W tym momencie ruszają do walki samoloty myśliwskie rozstrzeliwujące cofającą się jednostkę. Ostatnia jednostka czołgów albo zajmie miasto (o ile nie zrobiła tego piechota) al-

PANZER GENERAL

bo mknie naprzód zajmując teren. W takiej akcji mimo użycia obu jednostek lotniczych zajmują one pozycje obok siebie, dzięki czemu szturmowce są osłaniane przez myśliwce.

Zasadę współdziałania wykorzystuje również przeciwnik. Jego oddziały wspiera niejednokrotnie artyleria polowa oraz artyleria przeciwlotnicza. Wtedy należy wyjść na skrzydło lub tyły broniących się i zniszczyć wsparcie. Pozostanie już tylko likwidacja resztek obrony.

Wszystkie te sytuacje odnoszą się do ataku. W obronie wspieraj piechotę artylerią, czołgi natomiast trzymaj w odwodzie. Takie ugrupowanie przetrwa niejedno, a gdy jeszcze przekonasz się, że najlepszą obroną jest atak wybierzesz miejsce i czas kontrataku odwracając kartę historii.

Na koniec należy sobie przyswoić podstawową prawdę PANZER GENERAL: żadnej jednostce nie wolno dać zginąć. Choćby najbardziej przetrzebiona posiada pewne doświadczenie i kadrę. Zawsze możesz ją uzupełnić. Wystawienie nowej jednostki to bardzo kosztowna zabawa. A żal bywa tym większy, gdy straconej jednostce nadałeś kiedyś miano (opcja N!) pochodzące od jej zwycięstw lub siły (np. 22 Paris Pz Div czy 5 Desert Tigers Pz Div).

ZALECENIA SZCZEGÓŁOWE

1. Na początku każdej bitwy dokładnie przestudiuj mapę (strategiczną i operacyjną) i zobacz co masz zdobyć lub obronić. Nie trać czasu i sił na drugorzędne obiekty.

2. Artyleria przeciwpancerna równie dobrze broni się przed czołgami jak i przed piechotą.

3. Do obrony przeznaczaj piechotę i artylerię. Miasta i fortyfikacje atakuj lotnictwem, artylerią samobieżną, czołgami i piechotą zmotoryzowaną.

4. Jeżeli się bronisz, to twoje jednostki powinny pozostawać w jednym miejscu, ponieważ wtedy się okopują. Ma to duże znaczenie w walce z czołgami, a także przy ataku lotniczym i bombardowaniu artyleryjskim (mniejsze straty).

5. Jednostki na terenie odkrytym, bunkry i flotę atakuj ciężkimi bombowcami. Na jednostki w miastach (artyleria i piechota) najlepsze są Stuki (bombowce nurkujące JU-87).

6. Atakując zgrupowanie najpierw zniszcz artylerię – zmniejszy to znacznie twoje straty. Przed atakiem lotniczym dobrze jest zniszczyć artylerię przeciwlotniczą, jeżeli nie możesz zrobić tego jednostkami lądowymi to zaatakuj ją lotnictwem taktycznym (znowu Stuki).

EKRANY, MENU I OPCJE

PANZER GENERAL ma dwa ekrany – wstępny i główny. Ekran wstępny służy do skonfigurowania gry, zaś główny do sterowania jej przebiegiem.

Na EKRANIE WSTĘPNYM przedstawione jest zdjęcie grupki dowódców niemieckich gen. H. Guderianem – twórcą niemieckich wojsk pancernych, a jednocześnie teoretykiem wojskowości, który pierwszy sformułował (zastosowane z powodzeniem przez Werhmacht) zasady ich organizacji i taktyki.

Z prawej strony ekranu znajduje się pole opcji. W menu głównym są one następujące:

C (kampanie) – umożliwia wybór scenariusza kampanii oraz ustalenie poziomu trudności.

S (scenariusze) – wybór scenariusza operacji i ustalenia poziomu trudności gry i parametrów.

LOAD (wznawianie gry) – pozwala na odczytanie jednej z dwunastu zapisanych sytuacji z gry.

QUIT – zakończenie gry.

EKRAN GŁÓWNY zawiera mapę strategiczną, na której pokazano rzeźbę i pokrycie terenu oraz miasta, porty, bazy lotnicze i szlaki komunikacyjne. Z prawej strony znajduje się pole z opcjami zgrupowanymi w dwóch menu, za pomocą których możesz ustalać warunki (MAIN MENU) oraz sterować akcją gry (OPTONS MENU). Wciskając prawy klawisz myszy uaktywniasz drugie menu.

Korzystając z opcji głównego menu pozyskuje się informacje o jednostkach, komunikaty oraz ustala się sposób prezentacji na mapie. Poszczególne ikony oznaczają (w kolejności):

– przejście do OPTIONS MENU,
– powiększanie wybranego fragmentu mapy (ZOOM),
– wyświetlanie wskaźnika siły drugiej jednostki, jeśli na jednym heksie są jednostka lotnicza oraz lądowa lub morska,
– nakładanie i zdejmowanie z mapy siatki heksagonalnej,
– zdejmowanie i powtórne nakładanie ikon jednostek,
– status jednostki,
– komunikat meteorologiczny,
– mobilizowanie nowych jednostek,
– aktywizacja jednostki wskazanej przez komputer – wtedy możesz wydać jej rozkaz,
– zakończenie tury gry.

Submenu wyświetlane dla aktywnej jednostki zawiera następujące opcje:
– uzupełnienie zwykłe,
– uzupełnienie elitarne,
– przeformowanie jednostki,
– rozwiązanie jednostki,
– zmiana nazwy jednostki,
– status jednostki aktywnej,
– status dowolnej wskazanej jednostki,
– stan zaopatrzenia,
– przejście do MAIN MENU.

Dla jednostek zmotoryzowanych i zmechanizowanych (piechota, saperzy i artyleria) oraz przewożonych transportem morskim lub powietrznym dodatkowo aktywna jest jeszcze jedna opcja umieszczona na początku submenu. Umożliwia ona załadowanie na środki transportowe lub wyładowanie z nich jednostki oraz desantowanie i transport jednostek za pomocą floty i lotnictwa. Jednostki można również załadować na okręty transportowe w portach oraz na samoloty transportowe w bazach lotniczych.

Opcje zgrupowane w OPTIONS MENU:
– przejście do MAIN MENU,
– ustalenie poziomu trudności gry,
– ukrycie lub ujawnienie jednostek nieprzyjacielskich,
– włączanie/wyłączanie: animacji, wpływu pogody na akcję gry, zaopatrywania jednostek, muzyki i efektów dźwiękowych, wyświetlania wskaźnika siły jednostki,
– ukrycie ruchów strony sterowanej przez komputer,
– wykaz strat obu stron,
– szybkość prezentacji ruchów komputera,
– przejście do menu z opcjami systemowymi.

W trakcie gry, poniżej mapy, podawane są informacje istotne dla podejmowania decyzji operacyjnych. Wyświetlane z lewej strony dotyczą jednostki aktywnej (własna), zaś z prawej – wskazywanej kursorem (własna albo nieprzyjacielska).

Dla jednostki aktywnej podawane są następujące dane: godło państwa, nazwa i oraz wskaźnik siły jednostki, stan zaopatrzenia w paliwo i amunicję, doświadczenie. Dla jednostki wskazanej (własna lub nieprzyjacielska) podawane są nieco odmienne dane: godło, nazwa i rodzaj oraz siła, doświadczenie oraz obronność, okopanie się jednostki. Wskaźnik doświadczenia zwiększa się przez uczestnictwo jednostki w zwycięskich kampaniach, zaś wskaźnik obronności wzrasta samoczynnie, jeśli jednostka pozostaje w tym samym miejscu. Wskaźnik siły informuje o liczebności jednostki, wartość 10 oznacza pełny stan etatowy.

Niektóre jednostki mają zdolność wspierania innych. Dotyczy to artylerii polowej i fortecznej (zasięg 2-3 heksy zależnie od kalibru), artylerii przeciwlotniczej (2 heksy), która może być użyta przeciwko jednostkom lotniczym i pancernym, lotnictwa myśliwskiego (1 heks) osłaniającego inne rodzaje lotnictwa oraz okrętów bojowych konwojujących transportowce i wspierające siebie nawzajem.

NA ZAKOŃCZENIE

PANZER GENERAL oprócz wielu zalet ma również pewne mankamenty:

– zaopatrywanie jednostek dokonuje się poprzez miasta, co powoduje nieskuteczność zagonów pancernych. Okrążone jednostki nieprzyjacielskie zgrupowane wokół miasta są tam również zaopatrywane,

– w większości scenariuszy zwykle połowa jednostek to dywizje pancerne i lotnictwo. W rzeczywistości większość wszystkich armii stanowiły dywizje piechoty, które na ogół poza armią amerykańską nie były zmotoryzowane,

– w tej grze samoloty mogą przebywać w powietrzu nawet tygodniami, co jest kompletną bzdurą. Artyleria przeciwpancerna, a także przeciwlotnicza zbyt dobrze się broni przed piechotą, a czołgi są za mało efektywne w natarciu na miasta i na jednostki okopane. Atak artylerią samobieżną (przeznaczoną do zwalczania czołgów) jednostki pancernej to niemal samobójstwo,

– z ciężkich myśliwców jakimi były ME-110 zrobiono lekkie bombowce, które walczą z lotnictwem przeciwnika niewiele lepiej od Stukasów JU-87. Myśliwce sowieckie ledwie mogą walczyć z niemieckimi bombowcami, a z myśliwcami nie mają szans,

– mapy wielu scenariuszy mają błędy, ale to nie nowość w grach amerykańskich. Atakując ZSRR przekonasz się, że sowieci będą bardzo dobrze okopani i przygotowani do obrony. Projektanci nie uwzględnili tego, że Stalin zniszczył znaczną część wyższej kadry oficerskiej, co spowodowało zmniejszenie potencjału Armii Czerwonej. Poza tym wojska były w trakcie przegrupowania, przygotowując się na atak w następnym roku, skąd więc okopy?

PANZER GENERAL w ostatecznym rozrachunku broni się swymi zaletami – dobrym wykonaniem programistycznym i ciekawym podejściem do problemu, szczególnie rozgrywania kampanii jako serii scenariuszy dobieranych w zależności od wyników poprzednich zmagań. Uczy rozsądnego podejmowania decyzji w warunkach ograniczonego ryzyka (duża losowość wyników starć jednostek). Na uwagę zasługują ładnie opracowane mapy oraz szczegóły uzbrojenia. PANZER GENERAL stanowi nowatorskie, interesujące i udane rozwiązanie gry strategicznej o popularnej tematyce II Wojny Światowej.

Berger, Doc & Plexi

Dystrybutor wersji PC CD-ROM:
CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

SSI'94
PC: VGA, SVGA, SB, CD-ROM
PC 5 | PC CD 1
STRATEGIA
90% Grafika | 90% Dźwięk | 100% Obsługa | 100% Miodność | 97,- Cena w zł. zawiera VAT



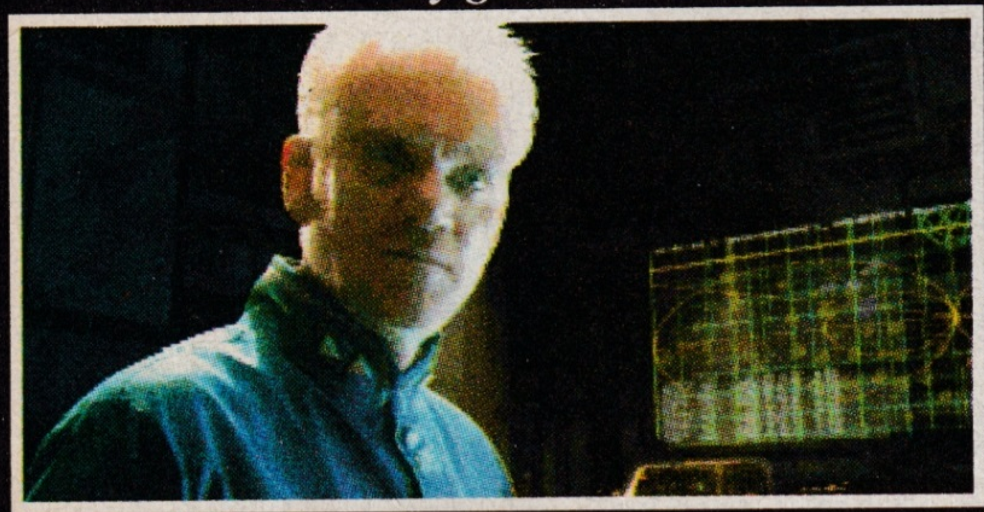
Mark Hamill



John Rhys-Davies



Bezimienny gość na szczudłach



Malcolm McDowell



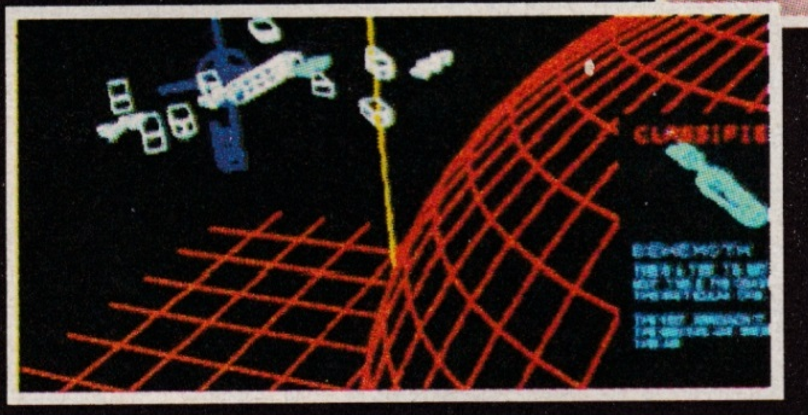


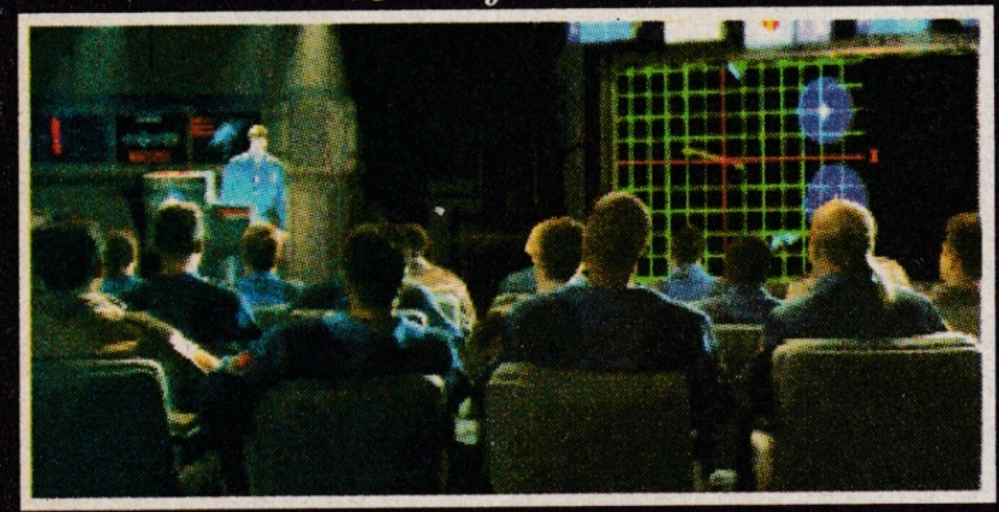
M.H. z Jennifer MacDonald



Han Solo się nie załapał







A oto nasze dzielne mięsiwo armatnie



Długo czekaliśmy na trzecią część opowieści o losach wielkiej wojny pomiędzy Konfederacją Ziemską a Imperium Kilrah. Zapowiadana od połowy 1994 roku gra, jak każdy zresztą produkt ORIGIN, miała wytyczyć nowe drogi w grach multimedialnych.

Niecierpliwość była podsycana intensywną kampanią reklamową i licznymi artykułami prasowymi. Wielkie nagłówki krzyczały: „Gra za cztery miliony dolarów!". Ten imponujący jak na grę komputerową budżet wydano w znacznej mierze na dopracowanie owej zapowiadanej „multimedialności". ORIGIN zatrudnił bowiem doskonałą ekipę fachowców i prawdziwych „kasowych" aktorów filmowych, którzy występują w interaktywnym filmie, stanowiącym długie przerywniki pomiędzy misjami. Film powstawał zupełnie tak samo jak przyzwoita produkcja hollywoodzka – był scenariusz, reżyser, scenografowie, kamerzyści, charakteryzatorzy, no i oczywiście aktorzy. Uwagę gracza przyciąga scenografia, która jest doskonałym połączeniem efektów pracy normalnego scenografa i komputerowego grafika stosującego techniki renderingu. Równolegle z ekipą filmowców pracował sztab programistów, którzy na komputerach SILICON GRAPHICS tworzyli symulator walk kosmicznych.

Trzeba przyznać, że wyszło bardzo dobrze – WING COMMANDER 3 to prawie 2,5 gigabajta doskonałej zabawy. Oprócz WC3 jak na razie tylko UNDER A KILLING MOON zajmuje aż cztery kompakty. Cała gromada gier kompaktowych została daleko w tyle, powstaje po prostu nowa jakość wykorzystania nośnika CD, gdzie na styku filmu, mowy i tradycyjnej akcji pojawia się niebanalny element fabuły. Projektanci gry dokładnie wiedzieli, jaki efekt chcą uzyskać i w jakich proporcjach podać graczowi wszystkie składniki tej smakowitej pieczeni.

Zarówno filmowi, przechadzkom po stacji, walce powietrznej towarzyszy doskonała, nastrojowa i naprawdę ładna ścieżka dźwiękowa. Dubbing i wszelkie odgłosy są kryształowo czyste. Gra może pracować w trybie VGA (320x200) lub SVGA (640x480) i na szczęście potrafi samodzielnie obsługiwać kartę graficzną i kartę dźwiękową. To dobrze, że programiści nie poszli na łatwiznę i nie sprokurowali WC3 jako gry pod Windows.

W KOŃCU TO TYLKO GRA

WING COMMANDER 3 składa się z dwóch elementów – filmu i symulatora. Film, w którym grają takie sławy jak Mark Hamill, Malcolm McDowell, przeurocza Jenifer MacDonald i wielu innych jest doskonały i uświadamia olbrzymie możliwości, które stwarza nośnik CD. Zatrudnienie prawdziwych aktorów dodało grze fantastyczny nastrój, gdyż jednym gestem czy grymasem potrafią zastąpić tony zbędnych słów. W zapowiedziach napisaliśmy, że Mark Hamill gra nieprzekonywująco – na szczęście tylko na początku, później rozkręca się i gra naprawdę doskonale, choć nie jest to już ten narwany Luke Skywalker z „Gwiezdnych Wojen".

Film nie ogranicza się tylko do efektownych przerywników – gracz może wpływać na rozwój akcji i tym samym na treść oglądanego filmu. Gdy na przykład pokłócisz się z mechanikiem, to do końca gry będzie na ciebie obrażony. Od treści i sposobu niektórych rozmów zależy też nieraz stopień trudności odbywanej następnie misji.

Dzięki wprowadzeniu żywych postaci w komputerowo stworzony świat, gracz o wiele lepiej wczuwa się w fabułę, a przez możliwość wpływania na bieg wydarzeń identyfikuje się z bohaterem. Jeśli kogoś nie polubisz to przez całą grę możesz rozmawiać z nim opryskliwie, a nawet zabronić mu latać. Trzeba przyznać, że pod tym względem jest to produkt przełomowy, który być może otwiera epokę, w której obok normalnych, można rzec liniowych filmów, pojawią się komputerowe filmy lub jak kto woli gry, w których gracz będzie głównym bohaterem tworzącym bieg akcji. Nie jest to w końcu żadna filozofia, takie następstwo zdarzeń i zależności przyczynowo-skutkowe spotykało się nieraz choćby w grach przygodowych, nie mówiąc już o strategiach. Teraz jednak WC3 udowadnia, że te idee można realizować na tak szeroką skalę, gdzie operuje się nie pojedynczymi zdaniami, lecz setkami megabajtów multimedialnego przekazu. Jest to bardzo wciągające – gracza w pewnym momencie przyciąga do komputera nie chęć odbycia lotu w kosmosie, a ciekawość co się wydarzy i czy dobrze pokierował biegiem wydarzeń.

Oczywiście nie można przesadzać i twierdzić, że WING COMMANDER 3 jest doskonałością. Trzeba przyznać,

WING

że mimo faktu wpływu na akcję fabuła jest dość liniowa. Możliwe są tylko dwa zakończenia gry – przegrana lub wygrana (no i jeszcze zgon naszego bohatera), zaś do końca tak naprawdę prowadzi tylko jedna ścieżka. Lecz miejmy na uwadze fakt, że gra jest prekursorem nowego gatunku, a na premierze jest zawsze ciężko. I jeszcze jedno – jak na interaktywny film gra jest bardzo mała – wielowątkowy film z różnymi torami akcji zajmowałby co najmniej kilka razy więcej, kosztował odpowiednio więcej, zaś prace nad nim byłyby o wiele dłuższe. Trzeba jednak pamiętać, że budżety współczesnych filmów to około 100 mln dolarów. Komputery jeszcze nie są tak upowszechnione i tak tanie jak kino, dlatego produkcja takich filmów, choć praktycznie możliwa, nie jest prowadzona z czysto komercyjnych powodów.

KOSMICZNY SYMULATOR

Pracujący w trybie SVGA symulator mieści się w kanonie wyznaczonym przez dwie poprzednie części WING COMMANDER 1 i 2 oraz krewniaków – PRIVATEER i ARMADA. Tutaj jest on bardzo efektowny, jeszcze bardziej dopracowany i urozmaicony. Doskonale opracowane cele lotnicze wybuchają w sugestywnych kulach ognia i roztrzaskują się na świetnie dopracowane kawałki. Wszystko jest naprawdę efektowne – komunikaty radiowe wzbogacono o malutkie obrazy video, zaś kokpit jest szczegółowy aż do przesady. Granie z włączonym kokpitem w trybie SVGA zwalnia akcję gry – warto go wyłączyć.

COMMANDER 3





Trzeba przyznać, że od strony graficznej symulator prezentuje się zachęcająco. Niestety tak jak w poprzednich częściach gry, tak i w WING COMMANDER 3 symulator jest (jak by do niego nie podchodzić) bardzo efektowną strzelaninką. Pod względem symulacyjnym lepiej przedstawia się X-WING, czy TIE FIGHTER. Walcząc z pilotami Kilrathi praktycznie nie ma współdziałania pomiędzy sojuszniczymi jednostkami – cała walka to indywidualne pojedynki. Misje, które poprzedzone są wręcz ekspresową odprawą, polegają po prostu na zestrzeleniu wszystkich maszyn przeciwnika – lecisz i strzelasz ile wlezie. Jednakże jeśli podejdziemy do tej gry jak do strzelaninki to okaże się, że jest to jedna z lepszych strzelanin jakie dotychczas stworzono. Jest mało skomplikowana, przyjemna i bardzo efektowna.

Przy symulatorze warto jeszcze dodać słówko o dźwięku. Programiści wprowadzili dźwiękowe odwzorowanie pola walki – jeśli ktoś leci po twojej lewej stronie, słyszysz go dokładnie w lewym uchu, jeśli ktoś strzela do ciebie z prawej to nie musisz już spoglądać w tamtym kierunku – po prostu słyszysz, że tam jest. Trochę gorzej jest z ukierunkowaniem dźwięków dochodzących z przodu i z tyłu. Muszę przyznać, że efekty te są fajne – można lokalizować przeciwnika w nowy sposób, metodą „na ucho". Jednakże by słyszeć owe efekty specjalne trzeba mieć dobrą stereofoniczną kartę dźwiękową (w moim przypadku był to GUS) i grać najlepiej w słuchawkach.

JAK STRZELAĆ SKUTECZNIE?

Oto garść spostrzeżeń, które powinny ułatwić eliminację maszyn Kilrathi.

Zawsze, gdy zauważysz przeciwnika, wydaj swoim podwładnym rozkaz złamania formacji. Jeśli będziesz sam wojował to może się okazać, że zestrzelono twoich wingmanów, którzy za wszelką cenę starali się zachować szyk.

Gdy atakujesz duży cel, warto zająć się najpierw wieżyczkami strzeleckimi rozmieszczonymi na pokładzie statku przeciwnika. Gdy rozwalisz wszystkie wieżyczki, dalej będzie o wiele łatwiej.

Torpedy zachowuj zawsze na duże cele, zaś odpalając inne rakiety poczekaj, aż głowica bojowa namierzy cel.

Pamiętaj, by za każdym razem wskazać komputerowi bojowemu cel, który będziesz atakował. Poinformowany komputer będzie obliczał punkt wyprzedzenia, w który należy celować – zaznaczony zielonym znaczkiem.

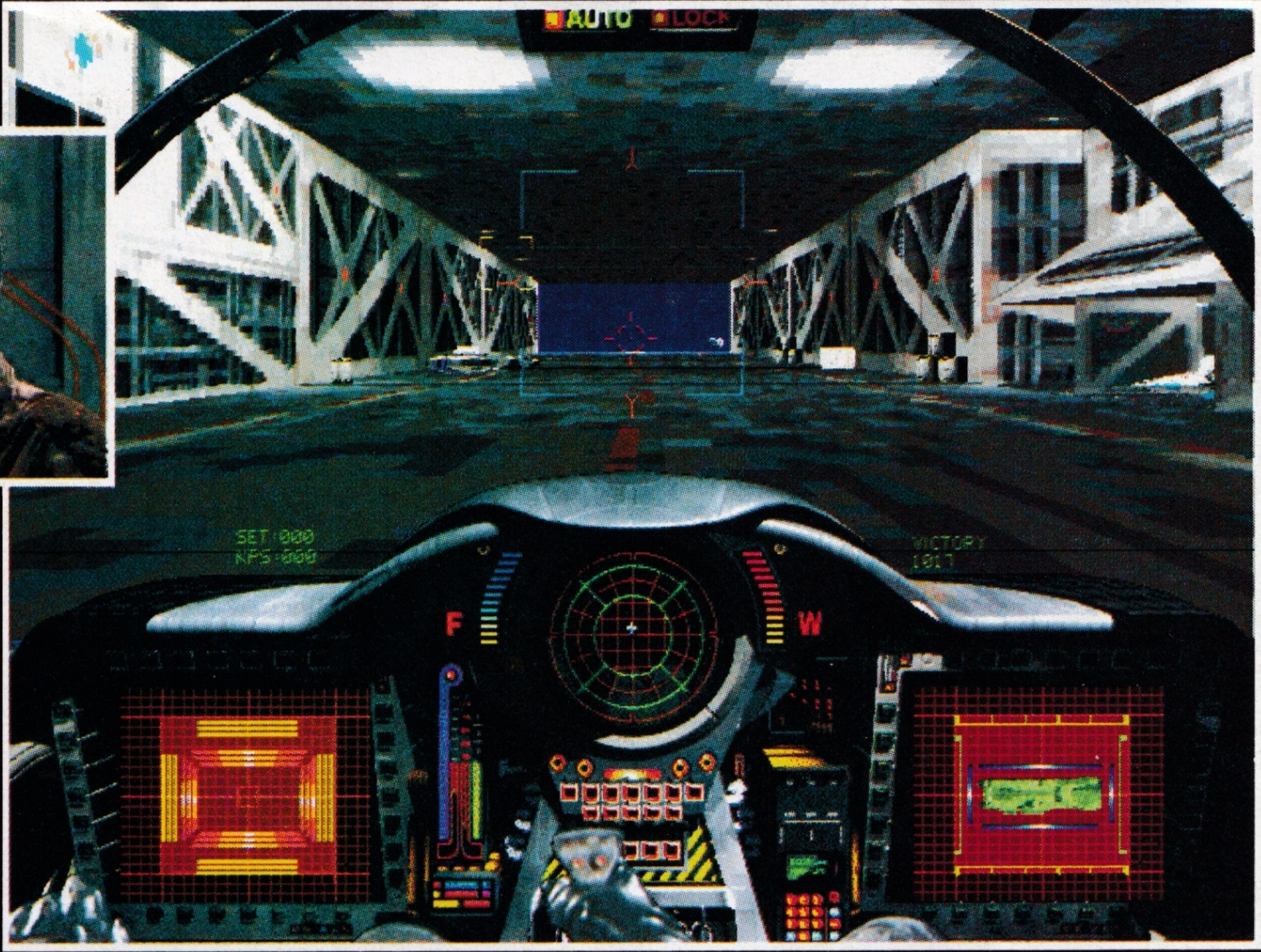
Wszystkie maszyny, tak samo te duże i małe, są najmniej chronione od strony rufy. Wykorzystaj ten fakt, lecz pamiętaj, że twoim najsłabszym miejscem jest także rufa.

Pamiętaj, że w razie potrzeby możesz, podobnie jak w symulatorach LUCASARTS, zarządzać podziałem energii. Możliwość ta jest istotna przy atakach na duże cele i ucieczkach.

Zawsze lepiej strzelać z wszystkich działek celnie, niż z jednego cały czas.

Aby przedłużyć sobie zabawę i postawić ambitniejsze wyzwanie, graj na wyższym poziomie trudności. Na grę składa się niewiele więcej niż trzydzieści misji, które można dość szybko skończyć, a przecież szkoda grać tylko przez dwa dni.

Yolanda Jilliot



Start kosmicznym rupieciem

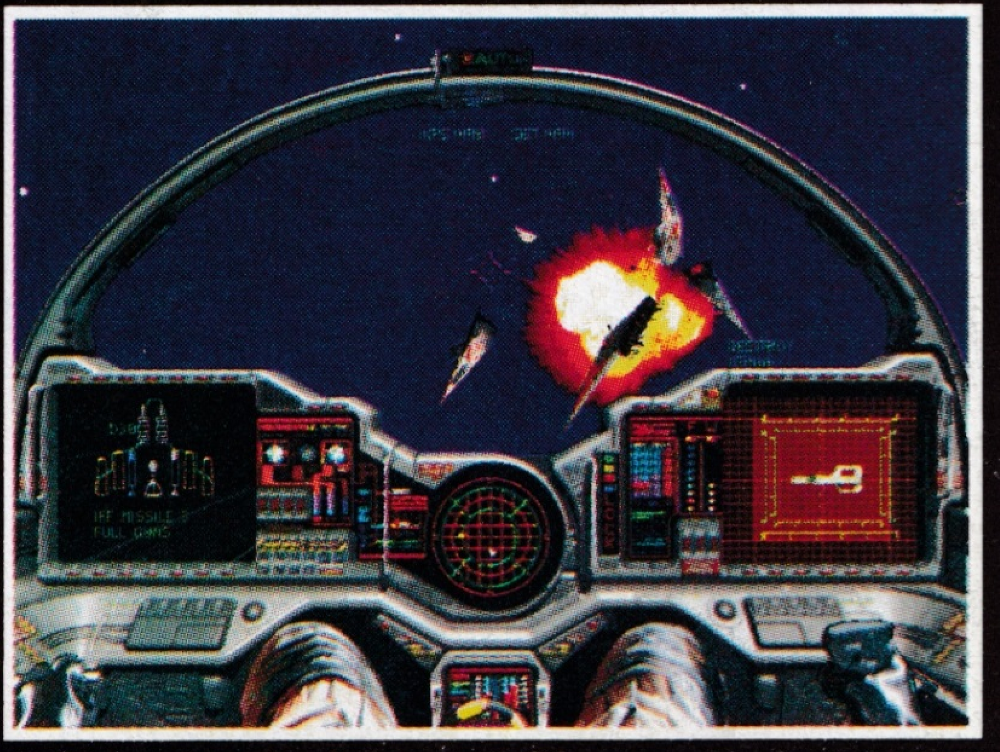
ZAWSZE CZEGOŚ BRAK...

Oczywiście nic nie jest doskonałe, także i WING COMMANDER ma minusy. Jak już wspominałem, fabuła jest dość liniowa. Zastanawia też bardzo ubogi zestaw komunikatów radiowych. Zarówno piloci z TCS VICTORY, jak i adepci Kilrahajskiej Wyższej Szkoły Lotniczej potrafią sklecić zaledwie parę zdań. Jedynym człowiekiem, który gada przez radio godzinami jest Rollins – pokładowy oficer komunikacyjny. TSC Victory okazuje się w praktyce malutkim statkiem – wszystkiego sześć pomieszczeń. Bardzo mało jest załogi – gdzieniegdzie nieśmiało ktoś przebiegnie, zaś po powrocie z misji wita nas tylko rozdziawiona szczęka jakiegoś Murzyna. Gra sprawia takie wrażenie, jakby olbrzymi lotniskowiec kosmiczny był malutką salonką, którą podróżuje w kameralnym nastroju grono przyjaciół. Nie sądzę, żeby ORIGIN musiał oszczędzać na statystach, zaś ruchu i dynamizmu naprawdę grze brakuje.

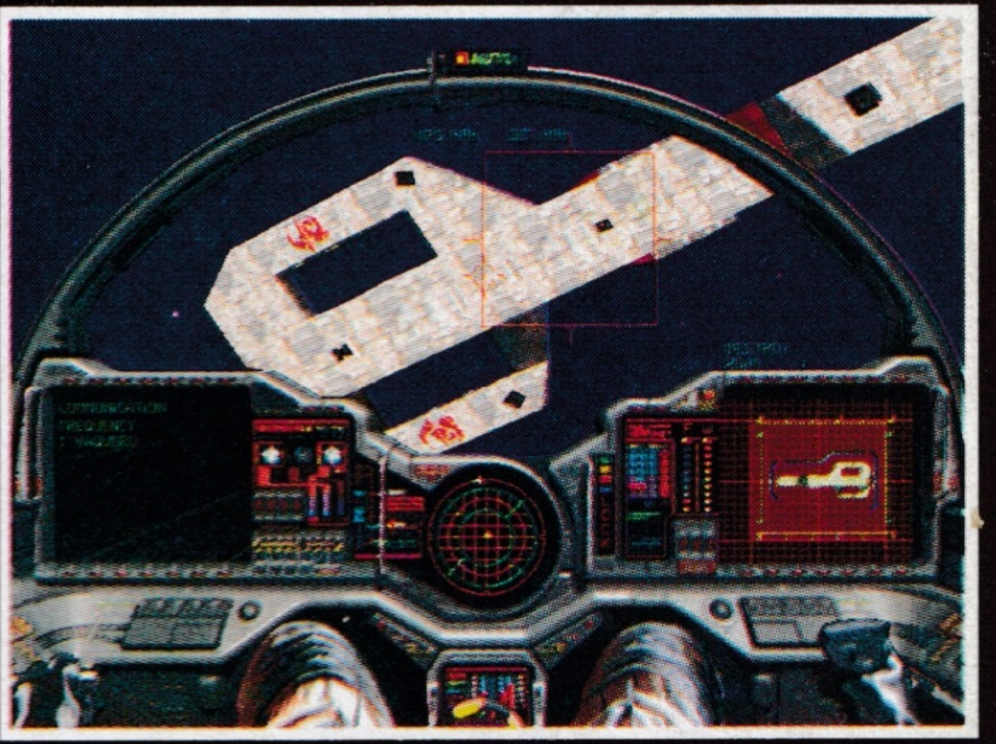
WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Duże możliwości programu są uzależnione od mocy twojego komputera. Całkowite minimum dla gry to 486DX/33 i 8 MB RAM – to dla wersji VGA. Dla płynnej akcji w rozdzielczości 640x480 potrzeba Pentium/60 i 16 MB RAM. Oczywiście potrzebna też jest jak najszybsza karta graficzna – najlepiej VLB lub PCI. Przeznacz jak najwięcej miejsca na bufor dyskowy, najlepiej aż 62 MB. Inaczej będziesz tracił mnóstwo czasu, gdy twój dysk i CD-ROM będą przesyłać megabajty informacji. Dla tej gry w wymaganiach, oprócz konfiguracji komputera, powinno widnieć słowo CIERPLIWOŚĆ.

Powyższe wymagania uzmysławiają jak wąskie, szczególnie w polskich realiach, będzie grono odbiorców tej gry. A szkoda.



Kosmicznie dobra grafika



P.S. Specjalnie nie piszę nic o przebiegu akcji. To najlepiej zobaczyć samemu, albo po prostu nie robić smaku. Grę skończyłem trzy razy i trochę mi szkoda Angel Devereaux, ale musicie przyznać, że Flint ma ładny nosek.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

ORIGIN'95
PC: VGA/SVGA, CD-ROM
SYMULATOR + INTERAKTYWNY FILM
4

Grafika	Dźwięk	Miodność
90%	100%	100%

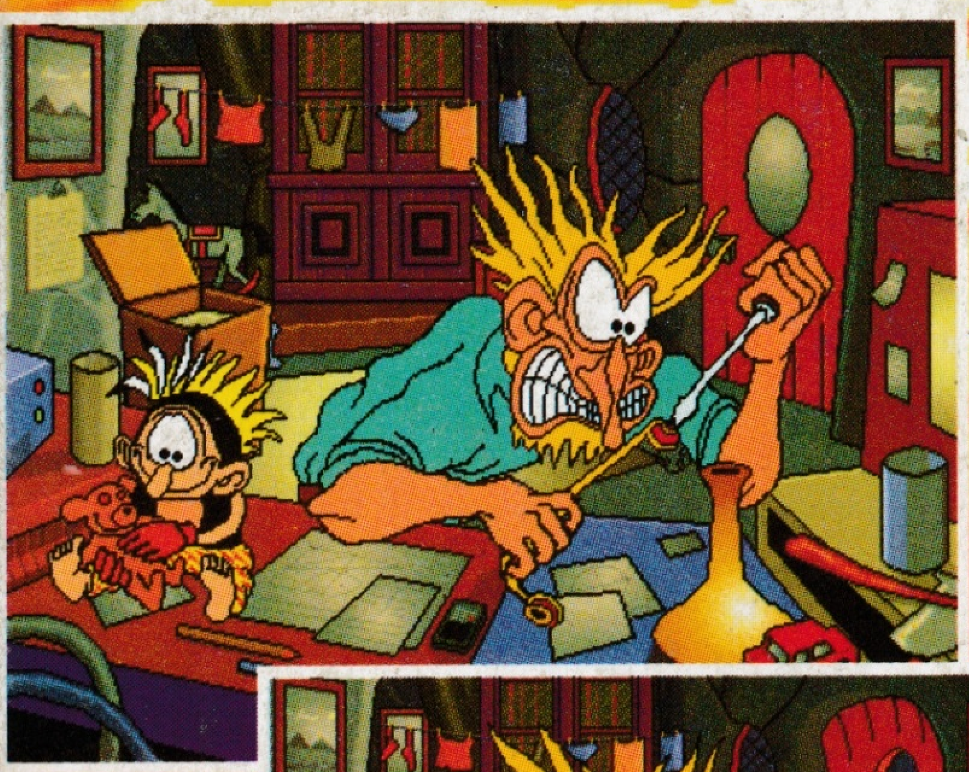
185,-







WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



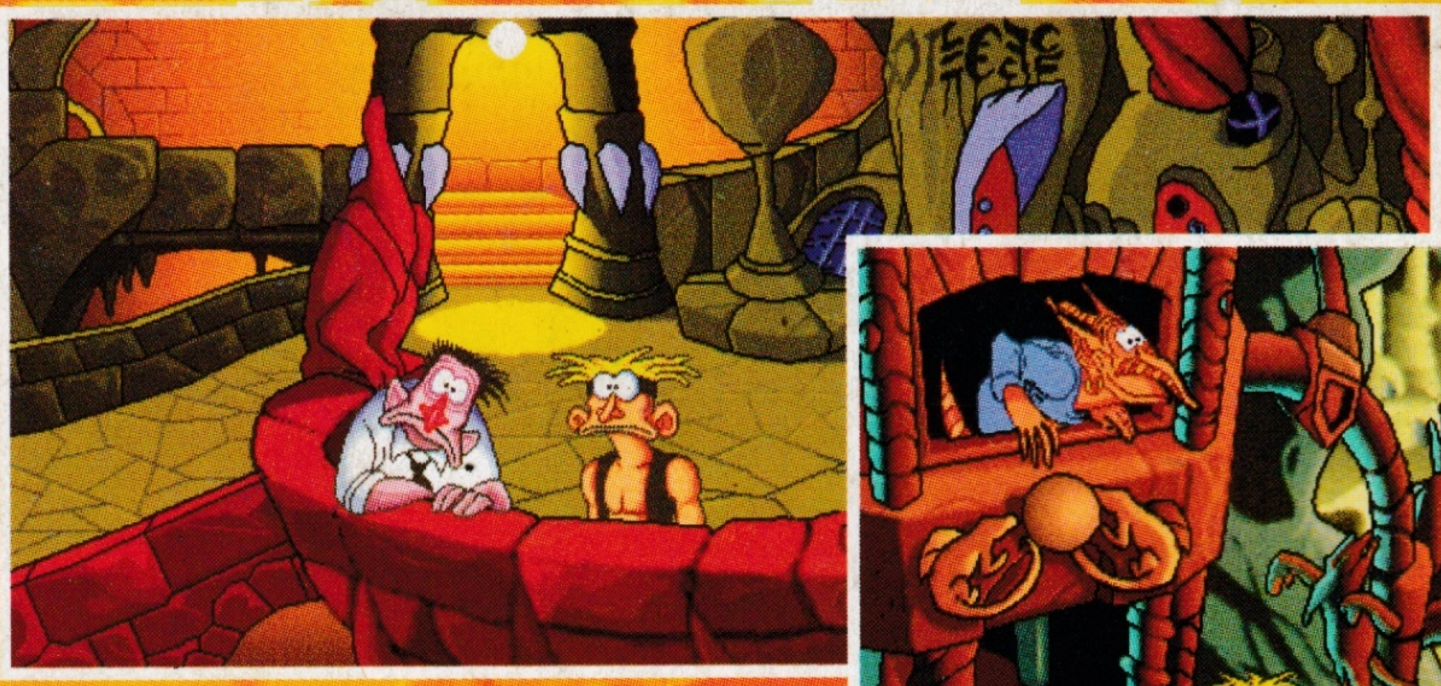




Oto czekają wspaniałe przygody w nowym, niesamowitym świecie, który to już raz wykreowanym na komputerowym ekranie. Widząc w czołówce gry nazwisko Muriel Tramis można być pewnym, że za chwilę rozpocznie się nieskończone pasmo skeczy w wykonaniu prześmiesznych stworków strojących pocieszne miny. Tak, oto czwarta część serii GOBLINS, wydana pod nazwą WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH. Złośliwi twierdzą, że to kierownictwo SIERRY nakazało stworzenie nowej nazwy, by nie przyciemniać słabnącego blasku kolejnych gier z serii QUEST.

WOODRUFF... jest produktem firmy COKTEL VISION – niewielkiej francuskiej grupy projektantów i programistów, która została przed dwowa laty włączona do SIERRA FAMILY. Wyszło jej to na zdrowie, choć prawie półtoraroczna przerwa w wydawaniu nowych gier dawała już powody do niepokoju. WOODRUFF... nie zawiódł oczekiwań, choć jest to kolejna gra wydana tylko na CD, nie ujrzy jej więc ogromna rzesza graczy. Próżne też nadzieje na wersję Amigowską – przechodząc na platformę Windows i podwyższoną rozdzielczość COKTEL VISION prawdopodobnie na zawsze zrezygnowała z szesnastobitowych platform.

Nie czas jednak na rozdzieranie szat, zajmijmy się na chwilę historią. Działo się to w dalekiej przyszłości, w świecie różnorakich stworzeń żyjących na granicy istnienia, spychanych w nicość przez bezmyślną działalność ludzkości. W niewielkiej, przytulnej chatce żył sobie profesor Azimuth, znany wynalazca i konstruktor, którego dzieła ułatwiały znojne życie tubylcom. Profesor właśnie konstruował nowy walkman nadawczo-odbiorczy dla swojego synka, gdy do drzwi chaty załomotała brutalna pięść. Zanim do środka wtargnął najemnik, profesor rozpaczliwie ukrył dzieciaka w skrzyni, a sam nie zdążył się już pozbierać. Wielka jak bochen łapa schwyciła go i powlokła w dal. Najemnik przed wyjściem zmasakrował z broni ręcznej małego pluszowego misia, po czym wraz z pojmanym profesorem udał się w nieznanym kierunku.











Tam w skrzyni narodził się tymczasem Woodruff. Mały synek profesora został potraktowany mutagenną kakofonią z prawie skonstruowanego walkmana, który z uśmiechniętego berbecia stworzył rozczochranego wyrostka z głupawą miną. Oto i początek jego wędrówki a naszej przygody – uratować ojca, pomścić pluszowego niedźwiadka i wywalczyć choć te trochę sprawiedliwości w okrutnym świecie. Bohater pozna też znaczenie słowa „Schnibble”, skrywającego tajemniczy wynalazek ojca.

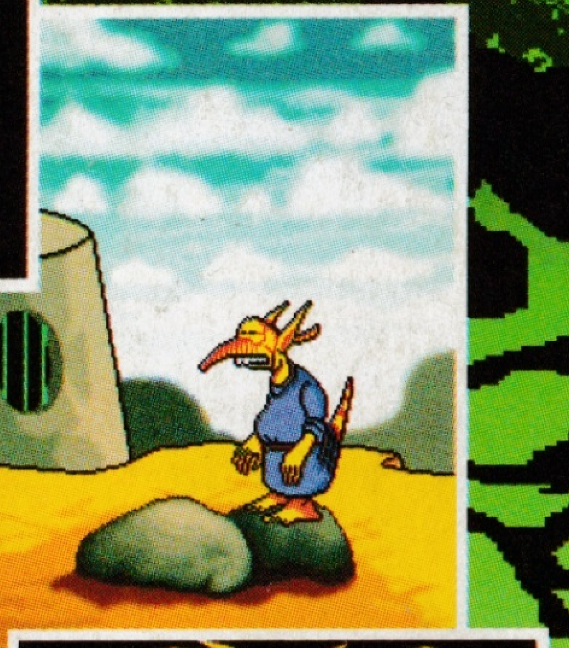
WOODRUFF... jest grą pełną smutnego humoru, znacznie głębszego i bardziej wyszukanego niż powierzchowne wygłupy w poszczególnych częściach GOBLINS. Jest wiele różnorodnych animacji, częste zbliżenia na postacie, przekonywująco zrealizowane są też wypowiedzi. Wszystkie komunikaty i rozmowy przekazywane są w formie audio, tzn. nie ma żadnych napisów w dymkach ani u dołu ekranu. To również znak, że niemożliwością jest nie mieć w dzisiejszych czasach karty dźwiękowej, bez niej gra w ogóle nie daje się uruchomić.

My oczywiście skończymy WOODRUFF..., tak jak kończymy wszystkie gry. Czy napiszemy o niej szerzej, zależy to tylko od was. Może nie mogąc zagrać samemu, chcielibyście chociaż poczytać o przygodach sympatycznego Woodruffa?

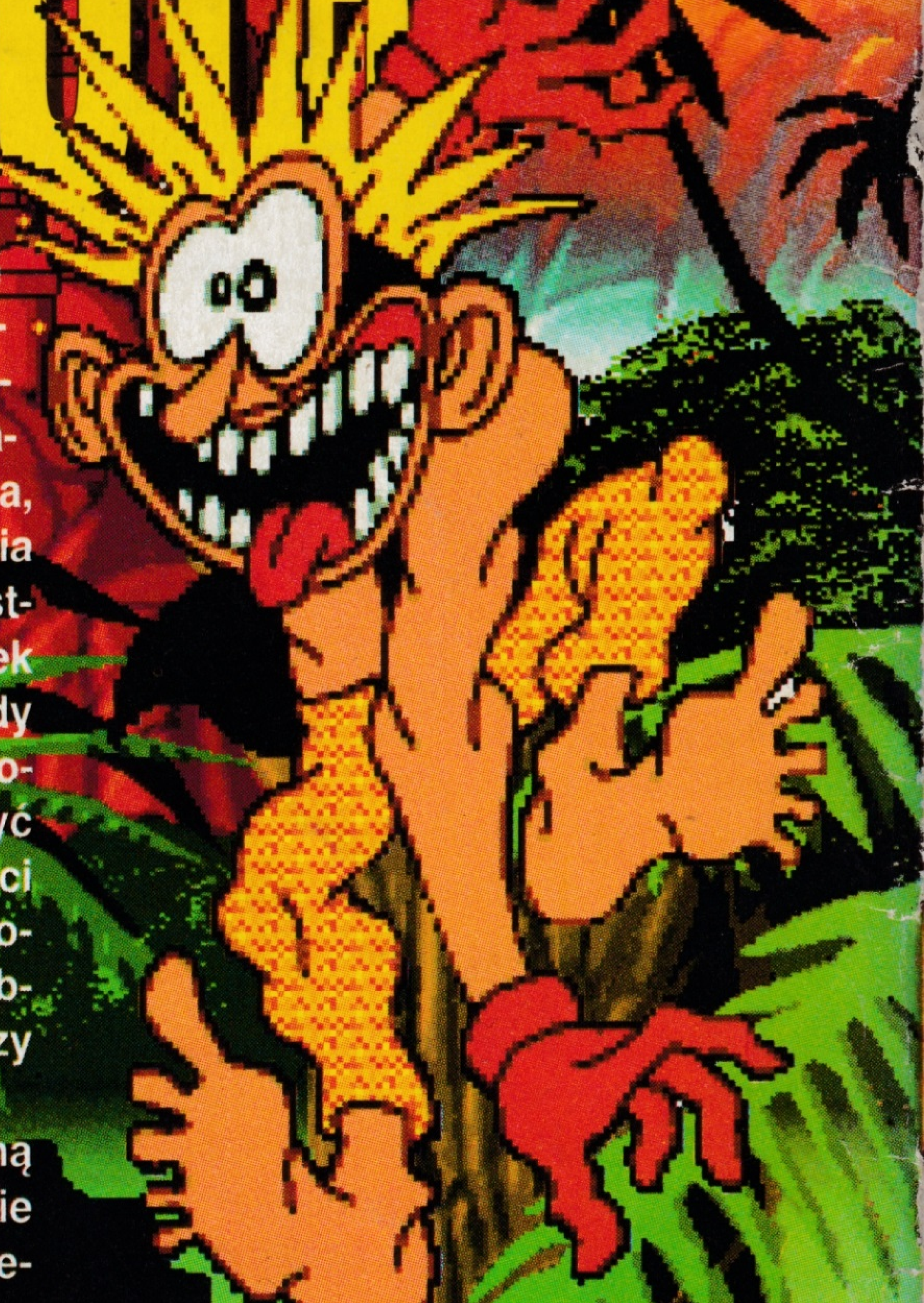
Martinez











SIERRA'95

PC Windows: SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

PRZYGODOWA

100%	90%	90%
Grafika	Dźwięk	Miodność

Cena w zł zawiera VAT